2 PÓSTERS DE REGALO
The Legend of Zelda Breath of the Wild • Horizon Zero Dawn

HOBBY CONSOLAS

Nº 307

ANÁLISIS

RESIDENT EVIL 7
El auténtico terror llama a tu puerta

ANALIZADOS

LOS PRIMEROS EXITAZOS DE 2017
KINGDOM HEARTS 2.8
YAKUZA 0
GRAVITY RUSH 2
TALES OF BERSERIA...

REPORTAJE

Sagas y creadores clásicos
que volverán en 2017

RETRO

¡La serie Contra cumple 30 añazos!

ESPECIAL NINTENDO SWITCH
LOS PRIMEROS 50 JUEGOS

20 páginas con nuevos datos sobre la **consola** y sus primeros **juegos**

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
SUPER MARIO ODYSSEY
SPLATOON 2
XENOBLADE CHRONICLES 2
DRAGON QUEST XI
ARMS...

RESERVA YA



Y CONSIGUE EL DLC FÜHRER MISSION + CAMO RIFLE PACK

14 FEB 2017

SNIPER ELITE® 4

ITALIA

16
www.pegi.info

WWW.SNIPERELITE4.COM

www.badlandgames.com









EDITORIAL



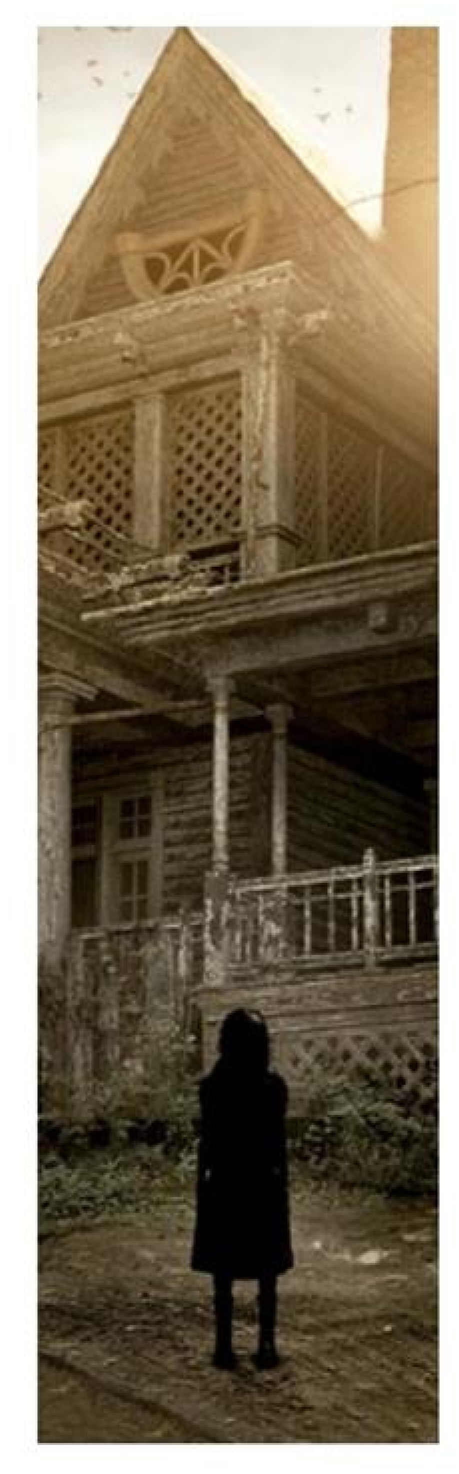
Resident Evil 7, el regreso del auténtico terror

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Hacía mucho tiempo que un año no arrancaba de una manera tan, tan, tan espectacular. Tradicionalmente, tras la resaca navideña, casi todas las compañías entraban en una especie de letargo, que duraba todo el mes de enero, para recuperarse de los esfuerzos y excesos de la campaña de Navidad. No os voy a contar la de veces que hemos tenido que hacer encaje de bolillos para completar unos números de febrero (a la venta a finales de enero) decentes, por la falta de novedades interesantes. Pero, como os decía, este año no ha sido así. La vuelta a la normalidad se ha acelerado con una batería de juegos impresionante, no sólo por calidad, sino también por cantidad.

Resident Evil 7: Biohazard ha sido, a mi juicio, el lanzamiento más destacado del mes. Y, por eso, ocupa nuestra portada. No sólo porque ha conseguido devolvernos la fe en el género, y hasta en la habilidad de la propia Capcom, sino porque, además, no ha dudado en abrazar la realidad virtual para ofrecer la experiencia survival más inmersiva que hayas imaginado nunca. Tenéis nuestro análisis unas páginas más adelante, junto a los de otros títulos que no puedes o, mejor dicho, no deberías perderte: *Yakuza 0, Dragon Quest VIII, Kingdom Hearts 2.8, Gravity Rush 2, Tales of Berseria*... y más.



El otro "fenómeno" que ha agitado el tranquilo mes de enero ha sido Switch, la nueva consola de Nintendo. Como prometió la Gran N, el pasado 13 de enero celebró un evento (bueno, varios repartidos por todo el planeta) al que asistimos para probar de primera mano la nueva consola y sus primeros juegos. Y, con lo que allí vimos y probamos, hemos preparado un especial de veinte páginas para que sepáis hasta alguna cosilla nueva que no se ha dicho en ningún otro lado... Todo, acompañado por las secciones de siempre, desde el hilarante Sensor al Teléfono Rojo, sin olvidar los dos impresionantes pósters de regalo que hemos preparado, dedicados a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Horizon: Zero Dawn*, dos juegazos de los que, con un poco de suerte, daremos buena cuenta el mes que viene. ¡Os espero a todos en un mes!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Wii fue, en buena medida, una nueva GameCube, y lo mismo sucede con Switch respecto a Wii U. Ojalá suceda lo mismo que entonces y, de una consola incomprendida, Nintendo pase a una consola vendida a espuertas. Sus primeros pasos no me parecen muy firmes, pero estoy convencido de que el E3 va a ser para verlo.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

El catálogo de juegos AAA que llega este año es brutal (empezando por *Resident Evil 7*), pero confieso que lo que más me atrae de los lanzamientos en 2017 es la cantidad de juegos de nicho, como *Yakuza 0, Nioh, NieR Automata* o *Persona 5*, que van a completar el catálogo de imprescindibles.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Mientras me tomo cuatro tilas ante la inminente llegada de *Mass Effect Andromeda*, tengo para entretenerme con la experiencia de *Resident Evil 7*. Parece que, como juego, da en la diana, pero su rendimiento comercial es crucial para delimitar el futuro que espera a la RV. ¿Dará el pelotazo?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Los primeros meses del año suelen ser época de vacas flacas en la industria. Sin embargo, este año estamos teniendo un inicio absolutamente espectacular, con estrenos palomiteros como *RE7* o joyas como *Yakuza 0*. Y ojo a lo que está por llegar en breve: *Nioh, Horizon: Zero Dawn, For Honor, Halo Wars 2, NieR: Automata*...

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Estoy muy ilusionado con la nueva consola Nintendo Switch, más aún de lo que esperaba. El potencial de los Joy-Con es mucho mayor de lo que parecía, y ya hay un montón de juegos que espero con muchísimas ganas, especialmente tres: *Super Mario Odyssey, Xenoblade Chronicles 2* y el nuevo *Shin Megami Tensei*.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 307



66 ANÁLISIS

RESIDENT EVIL 7

Capcom se inyecta su propio virus T para volver de entre los muertos y culminar uno de los mejores *Resident Evil*

96 REPORTAJE

30º ANIVERSARIO DE CONTRA

La clásica serie de Konami cumple 30 años en febrero y nosotros lo celebramos repasando su "curtida" historia

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



EL REGRESO DE SAGAS Y CREADORES ILUSTRES

Shenmue III, Crash... 2017 estará marcado por el regreso de juegos y creadores míticos...



KINGDOM HEARTS 2.8

Sora y Riku debutan en PS4 con el remaster que faltaba

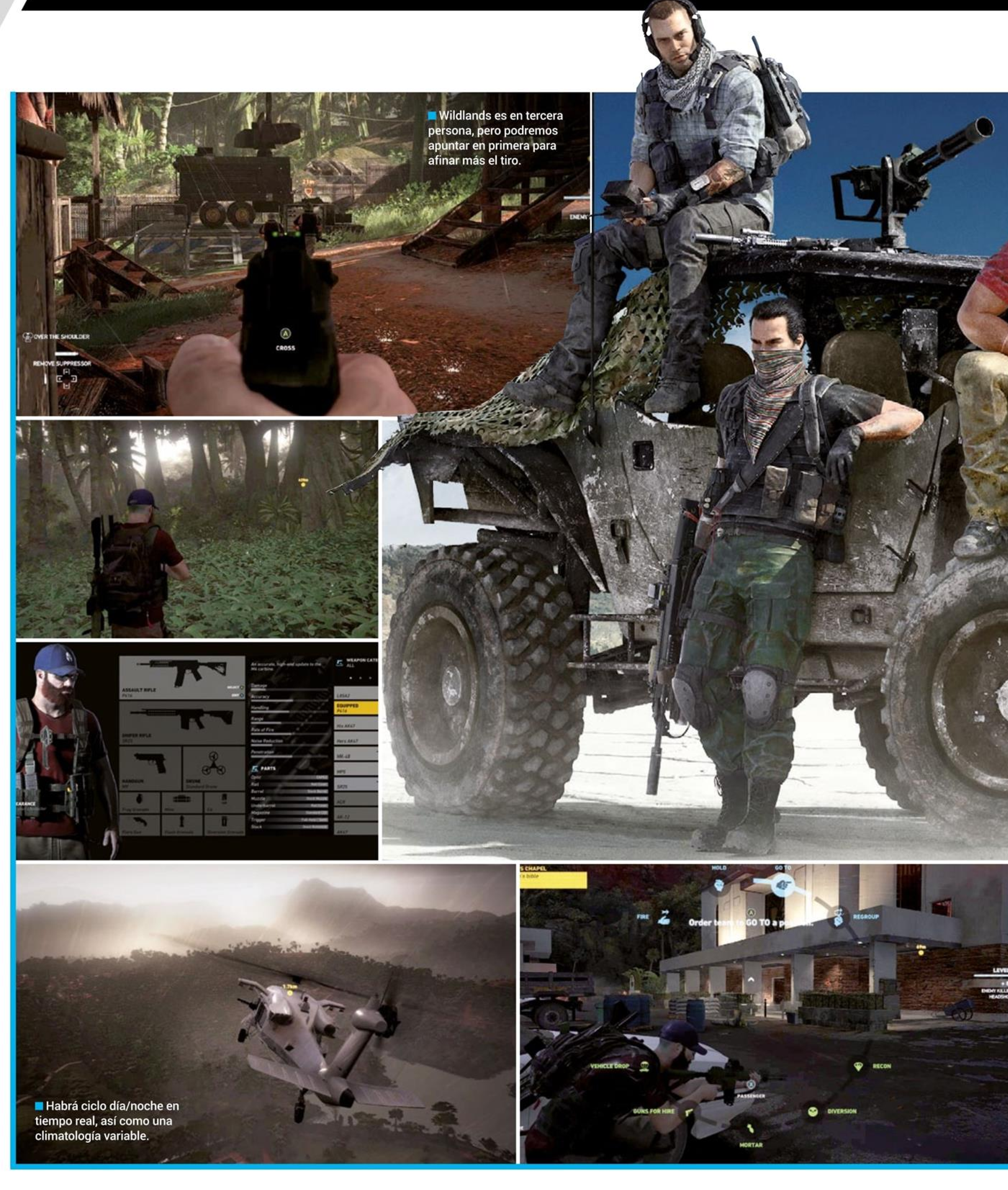


NINTENDO SWITCH, AL DETALLE

Probamos el esperado hardware de Nintendo, y sus primeros juegos, ¡y os lo contamos todo, todito, todo!

ACTUALÍZATE

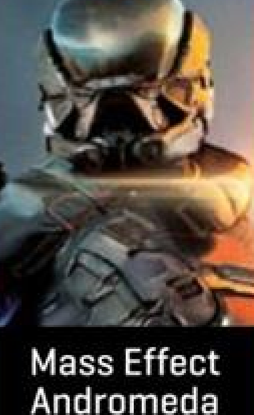
*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>



■ Wildlands es en tercera persona, pero podremos apuntar en primera para afinar más el tiro.

■ Habrá ciclo día/noche en tiempo real, así como una climatología variable.

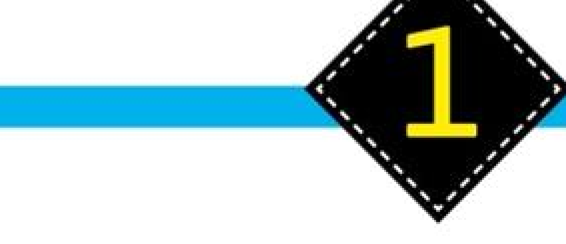












NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Que tiemble el cártel de la droga

Uno de los juegos que más interés despertaron en el E3 de 2015 está ya a punto de llegar a las tiendas, no sin antes desvelar nuevos detalles...



Wildlands retendrá parte de la esencia táctica de la serie, pero no será ni tan lento ni tan exigente. El mundo abierto nos dará muchas vías de acción...

Ubisoft parece haber mirado en su catálogo, y detectado todo lo que le ha funcionado en los últimos años, para dar forma a *Ghost Recon Wildlands*. Un shooter de corte militar en mundo abierto, y en tercera persona, que según parece, va a tomar elementos de algunos de sus éxitos recientes. Y es que no es difícil distinguir toques de *Far Cry 4*, de *The Division*... y otros títulos de acción de la compañía. Así lo hemos podido comprobar con una de las nuevas misiones que el estudio ha desvelado, y que nos ha mostrado cómo será jugar en solitario a esta aventura que nos meterá de lleno en la lucha de los cárteles. Podremos pilotar helicópteros para desplazarnos por su enorme mapeado, y elegir un punto donde aterrizar para llevar a cabo nuestra incursión sin ser detectados. La misión nos invitaba a rescatar a una Santera (el culto a la Santa Muerte estará muy presente en el juego, como en la cultura mafiosa mexicana). Si jugamos solos (recordamos que tendrá cooperativo para cuatro), podremos dar sencillas órdenes a nuestros acompañantes para pedirles que nos sigan o efectuar incluso tiros sincronizados para acabar con cuatro matones de una tacada. Como en *The Division*, ganaremos experiencia e iremos subiendo de nivel, lo que nos permitirá desbloquear nuevas habilidades. También las armas serán altamente personalizables, e incluso dispondremos de un dron, como en *Watch Dogs 2* para reconocer la zona (y limpiarla, llegado el caso). Habrá puestos de control con jefes a los que podremos interrogar para obtener información extra sobre el lugar y mucho más. Buena pinta tiene...

WEB Vgaskon

"Son expertos en crear juegos "fantasma" que luego no llegan ni a un 50% de lo mostrado... Una lástima, porque, como siempre, pinta maravilloso e idílico."



Habrá mucho por hacer. Asaltar puestos de control nos dará nueva información.

LA CRUDEZA DE LOS CARTELES DE LA DROGA QUEDARÁ REFLEJADA EN MUCHAS DE LAS MISIONES

2





NUEVOS DATOS | XBOX ONE - PC

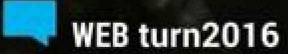
Microsoft mata al padre de dragones

***Scalebound*, el prometedor RPG de acción de Platinum Games e Hideki Kamiya para Xbox One y Windows 10, ha sido cancelado por sorpresa. Drew no era un Targaryen.**



Era la exclusiva más esperada de Xbox One para 2017, pero *Scalebound* ya no existe: Microsoft ha decidido cancelar la producción del juego en el que Platinum Games llevaba trabajando desde 2014 (o antes). Iba a ser la nueva creación de Hideki Kamiya, a quien debemos obras maestras como *Resident Evil 2*, *Bayonetta* u *Okami*, pero ya no la veremos, por motivos que se desconocen, pues ni el estudio ni la editora han dado detalles muy específicos, más allá de recalcar que lo sienten. No obstante, en 2015, Kamiya ya publicó un tuit, rápidamente borrado, en el que arremetía contra Microsoft. Del mismo modo, Atsushi Inaba, productor de Platinum, decía en una entrevista reciente con Edge, a cuenta de *NieR Automata*, que "hay compañías que son bastante arrogantes en ciertas cosas". A priori, la IP pertenece a Microsoft, por lo que parece difícil que otra editora pueda coger el testigo y sacar adelante el proyecto.

Scalebound iba a ser un RPG de acción protagonizado por un joven llamado Drew, que iría acompañado de un dragón. Estaba previsto que tuviera cooperativo para cuatro, pero todo eso ya es historia. Habrá que ver cuál es la salud de Platinum para el futuro, pues, tras *NieR*, sólo tiene anunciados dos juegos de nicho, ambos para Japón: *Granblue Fantasy Project Re:Link* y *Lost Order*. Lo peor es que viene de medianías como *Mutantes en Manhattan* y *Legend of Korra*... ■



WEB turn2016

“Muy mal debe de estar el juego para que lo cancelen, o muy mal las relaciones con Platinum. Prácticamente, es un suicidio para Microsoft.”

UN ERIAL POR LABRAR

Ahora mismo, Xbox One tiene pocas exclusivas en cartera. *Halo Wars 2*, *Crackdown 3*, *Sea of Thieves* y *State of Decay 2* son las mayores producciones. Entre los indies, están el encantador *Cuphead*, *TACOMA*, *We Happy Few*, *Ashen*, *Below* o *Gigantic*. Aparte, hay remasterizaciones de *Voodo Vince* y *Phantom Dust* en camino. Faltan juegos que vendan consolas. Lo bueno es que Microsoft hace sus anuncios a corto plazo y, lanzando Project Scorpio a finales de año, esperamos que, en el E3, se sacuda los fantasmas con una batería de anuncios.


HALO WARS 2







HABRÁ QUE VER LA SALUD DE PLATINUM DE CARA AL FUTURO, PUES, TRAS NIER, SÓLO TIENE DOS JUEGOS DE NICHO EN CARTERA...

CRACKDOWN 3



SEA OF THIEVES



3



En *Mass Effect Andromeda*, seremos un pionero encargado de buscar un nuevo hogar para la humanidad.

MASS EFFECT ANDROMEDA



INJUSTICE 2

FECHAS DE SALIDA / PS4 - XBOX ONE - PC

Choque de universos para la primavera

Mass Effect: Andromeda llegará a las tiendas el 23 de marzo, mientras que *Injustice 2* lo hará el 16 de mayo.

Al poco de empezar 2017, se confirmaban las fechas exactas para dos de los juegos más esperados del año. El primero en hacerlo fue *Mass Effect Andromeda*, para el que Electronic Arts sólo había adelantado un vago "primavera de 2017". Por suerte, será en los primeros días de la estación cuando vea la luz, el 23 de marzo, en un mes en el que se va a juntar con títulos de la talla de *Horizon: Zero Dawn* (1 de marzo), *Zelda: Breath of the Wild* (3 de marzo), *Ghost Recon: Wildlands* (7 de marzo) o *NieR Automata* (10 de marzo). El nuevo RPG de BioWare, que apostará por nuevas mecánicas y menos coberturas que en el pasado, nos invitará a buscar un nuevo hogar para la humanidad en la gigantesca galaxia de Andromeda, cuyos planetas estarán tremendamente detallados, gracias al uso del motor Frostbite.

El segundo juego en confirmar su fecha fue *Injustice 2*, el crossover de lucha que está desarrollando NetherRealm Studios después del espectacular *Mortal Kombat X*. Ed Boon, director creativo del juego, fue el encargado de anunciar el día con un mensaje en su cuenta de Twitter en el que se podía leer ¡2.05.16.17. Es decir, los héroes y los villanos de DC se volverán a curtir el lomo el 16 de mayo. ■



Super Retro Boy será compatible con los juegos de todas las generaciones de Game Boy.

El portátil Razer Project Valerie permitirá jugar a 12K con sus tres pantallas.

Samsung se adentrará en el ámbito del gaming con su Notebook Odyssey, que tendrá dos modelos.

Inter Compute Card será un ordenador del tamaño de una tarjeta de crédito.

El Acer Predator 21 X costará nada menos que 9.999 euros.

4

NUEVOS DATOS ■ GAME BOY - PC - TELEVISORES

El CES 2017, una ventana para otear la tecnología del futuro

Este año, una de las ferias de tecnología más importantes cumplía su 50º aniversario y, como siempre, dejó un sinfín de aparejos de lo más atractivos.

A principios de enero, se celebró en Las Vegas una nueva edición del CES, la quincuagésima, y las grandes empresas del sector tecnológico estuvieron allí para presentar sus proyectos más inmediatos. No es un evento dedicado específicamente a los videojuegos, pero siempre hay cabida para ellos (de hecho, empezaron allí antes de tener el E3). Y de esta edición, nos quedamos con Super Retro Boy, una consola que permitirá usar los cartuchos de Game Boy, GB Color y GB Advance, a un precio de 80 dólares. Por su parte, NVIDIA mostró GeForce Now, una plataforma para llevar el streaming de juegos al PC y dispositivos Shield. AMD mostró sus nuevos procesadores Ryzen y sus tarjetas gráficas Vega, que podría usar Project Scorpio. Además, Intel incidió en su apoyo a la realidad virtual, hasta el punto de que los asistentes a su conferencia pudieron seguirla con más de 250 unidades de Oculus Rift.

En el ámbito de los ordenadores, Samsung presentó su línea "gaming" Notebook Odyssey, pero la atención se la llevó los carísimos Acer Predator 21 X (9.999 euros), el Razer Project Valerie (un portátil con tres pantallas) y la Intel Compute Card (un PC del tamaño de una tarjeta). También hubo tiempo para nuevos televisores, algunos del grosor de una llave. ■

WEB modosenin

“Retro Super Boy no sirve de nada si no trae juegos instalados. ¿Adónde van con un cartucho de sólo diez juegos? Para eso, prefiero comprarme la de toda la vida.”


DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
CUANDO QUIERAS
3 DE MARZO
NINTENDO SWITCH
A LA VENTA
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTA MOCHILA
NINTENDO SWITCH
GAME
GAME
Unidades limitadas a 5.000 mochilas
para toda la cadena GAME.
Consulta previamente disponibilidad.
TRES MANERAS DE JUGAR QUE TE DAN LIBERTAD TOTAL
MODO TELEVISOR
MODO PORTÁTIL
MODO TABLETOP
NINTENDO SWITCH
© 2017 Nintendo.

5





NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

Un salón recreativo con muchos animales

Playtonic Games ha detallado los modos multijugador de *Yooka-Laylee*, que llegará a las tiendas el 11 de abril.

Cada vez falta menos para que el espíritu de *Banjo-Kazooie* resucite. *Yooka-Laylee* llegará el 11 de abril a PS4, Xbox One y PC (a Switch, lo hará más adelante), y Playtonic Games está dando ya las últimas pinceladas. Se sabía desde hace tiempo que el juego contaría con modos multijugador, pero no se conocía cómo serían. Pues bien, ya se han anunciado, y pintan muy bien. Dentro del juego, habrá un salón recreativo llamado Rextro's Radical Arcade, desde el cual podremos acceder a ocho minijuegos, que podrán disfrutar hasta cuatro personas en modo local. Recuerdan a las típicas pruebas competitivas de *Mario Party*, por lo que los piques están garantizados. Habrá laberintos con piezas móviles, carreras de obstáculos, batallas sobre hielo o búsquedas de bandera, con todo tipo de perspectivas: tridimensionales, cenitales, de "avance hacia el frente"... Los minijuegos también se podrán disfrutar en solitario, y habrá rankings online. Además, la aventura principal permitirá que un segundo jugador preste su ayuda, recogiendo objetos, eliminando trampas... ■

Las cifras del mes



6 millones de unidades se han distribuido ya de **Final Fantasy XV**



1.000.000 son las unidades que se han vendido ya de **Firewatch,** uno de los indies más aclamados del año pasado



14 millones de usuarios conectados simultáneamente tuvo **Steam** el 7 de enero, lo que supone un nuevo récord

90.000.000 de descargas es la altísima barrera que ha superado ya **Super Mario Run,** si bien "sólo" 3 de esos millones pagaron por el juego completo

95% de las ventas totales de la saga **Tekken** se han producido fuera del mercado japonés

1.000.000 de veces ha sido descargado ya **Let It Die,** el sangriento free-to-play de Suda 51 para PS4

6,2 millones de PS4 vendió Sony durante la campaña navideña... aunque no especifica cifras para PlayStation VR

60.000.000 de dólares costó **Gears of War Judgment,** la última gran exclusiva de Xbox 360, y recaudó 100 millones



¡Desencadena transformaciones Moon Crux únicas para convertirte en una fuerza aún más mortífera!
DISPONIBLE EL 20 DE ENERO
Fate EXTELLA
The Umbral Star
Nero
Indeed, my smile should say it all! For where else would you rather be than here?
12
www.pegi.info
pqube
www.badlandgames.com
BAD LanD GAMES
PSVITA
PS4
"PS", "PlayStation", "PS4" and "PSVITA" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© 2017 PQube. ©2017 Badland Games. The BadLand Games logo and the PQube logos are trademarks. All rights reserved.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Este misterioso faro tendrá una gran importancia en *Rime*, una aventura con inspiraciones de Joaquín Sorolla, Giorgio de Chirico o Studio Ghibli.

6

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

La costa mediterránea se avista en el horizonte

Tras un largo silencio, Tequila Works ha anunciado que *Rime* arribará en mayo a todas las plataformas de sobremesa del momento.

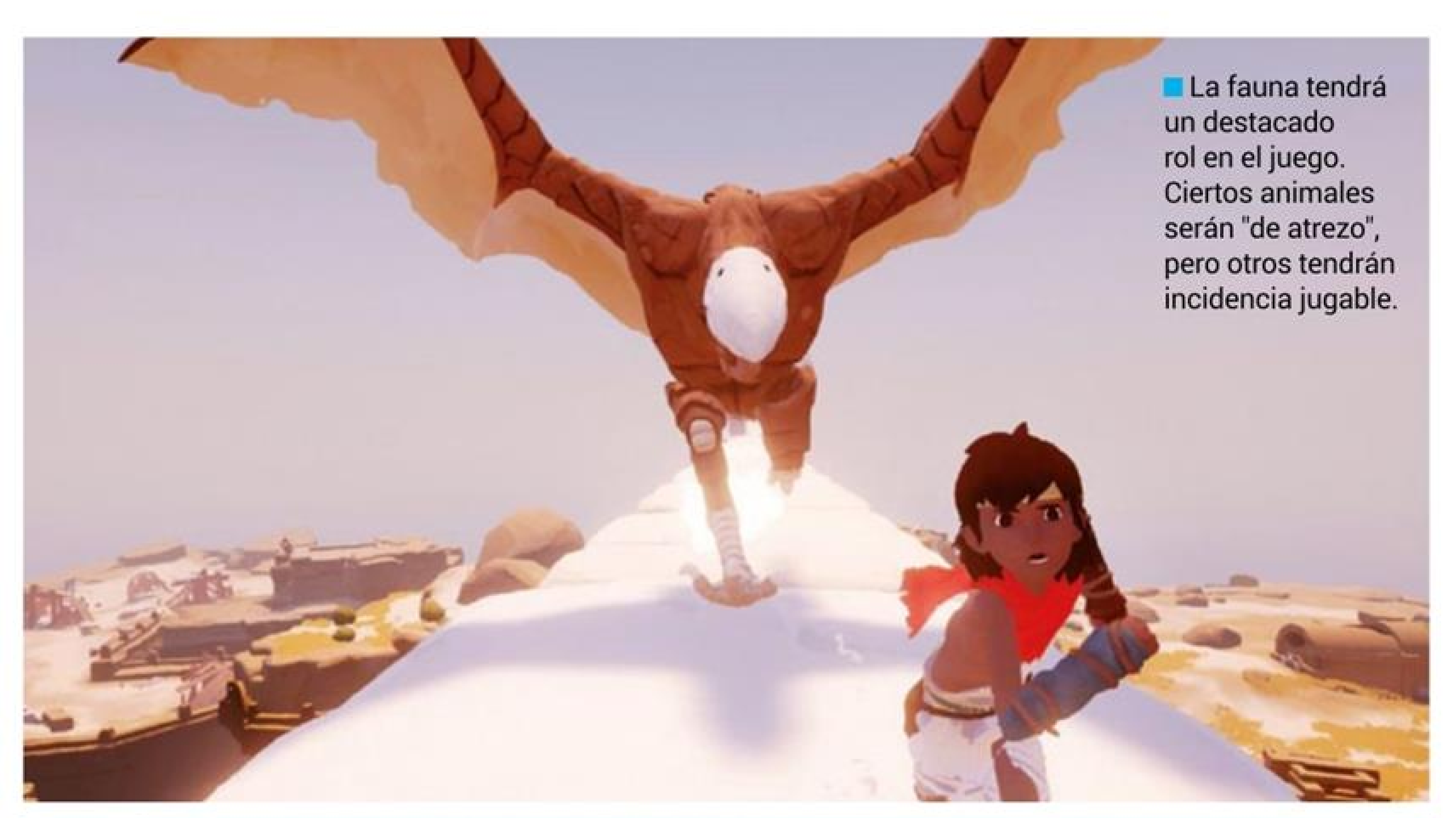
Tras anunciarse en la lejana Gamescom de 2013 como una exclusiva de PS4, *Rime*, desarrollado por el estudio español Tequila Works, se convirtió en uno de los juegos indies más esperados por todo el mundo, hasta el punto de ser portada de la revista Edge. Sin embargo, más allá de otro tráiler en la Gamescom 2014, fue pasando el tiempo y el juego cayó en un extraño silencio, culminado con el anuncio de que el estudio recuperaba la IP de las manos de Sony. Quien más y quien menos se temió que, en lugar de al soleado Mediterráneo, el juego estuviera camino de la Costa da Morte. Por suerte, como prometió, el estudio madrileño ha dado nuevos detalles, y son muy alentadores. El primero es que el juego deja de ser exclusivo de PS4 para convertirse en multiplataforma, lo que incluye a Xbox One, Switch y PC. En segundo lugar, gracias a la asociación con las compañías Grey Box y Six Foot, tendrá una edición física (por ahora, confirmada sólo para PS4 y One). Finalmente, la fecha de lanzamiento está ya muy cercana: mayo de este mismo año.

Rime nos pondrá en la piel de un niño que despertará en una isla del Mediterráneo tras un naufragio. Deberemos desentrañar los misterios de la ínsula en un desarrollo que combinará mecánicas de exploración y plataformeo con puzles que se basarán en elementos como la luz, el sonido, la perspectiva e, incluso, el tiempo. El niño podrá gritar para activar ciertos elementos, empujar objetos, trepar por cornisas... En cierto modo, recuerda a los juegos de Fumito Ueda, en especial *ICO* y *The Last Guardian*.

Con un estilo visual que remite a otro clásico como *Zelda: Wind Waker*, *Rime* es uno de los juegos indies más bellos que se hayan visto, merced a su luminosidad paisajística, inspirada por los cuadros de Joaquín Sorolla, que ya pintó la luz del Mediterráneo. También contribuirán a la belleza los sonidos de la naturaleza y la conmovedora banda sonora de David García Díaz. ■

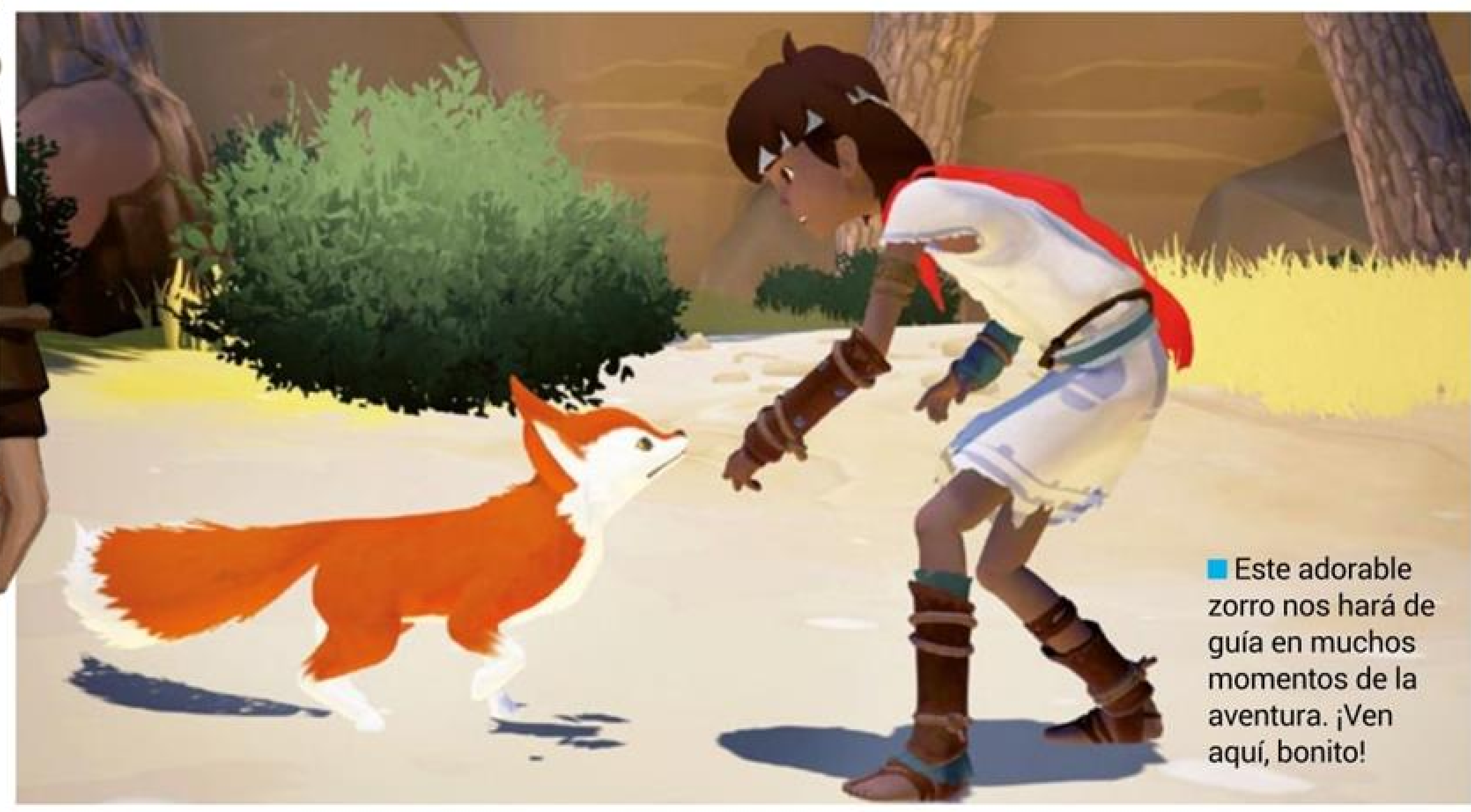
RIME TENDRÁ UNA EDICIÓN FÍSICA Y HA DEJADO DE SER UNA EXCLUSIVA DE PS4 PARA HACERSE MULTIPLATAFORMA





La fauna tendrá un destacado rol en el juego. Ciertos animales serán "de atrezo", pero otros tendrán incidencia jugable.





Este adorable zorro nos hará de guía en muchos momentos de la aventura. ¡Ven aquí, bonito!



Las frases del mes



“En lugar de rechazar tus ideas, Iwata siempre era positivo e intentaba hacer posible lo imposible”

Shigeru Miyamoto. Creador de *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*



“Todo el mundo odiaba al principio la idea de las dos pantallas de DS que planteó Yamauchi-san”

Satoru Okada. Exdirector general de I+D en Nintendo



“Estoy pensando en cómo proporcionar una nueva forma de disfrutar de Yakuza, conectando lo que hemos hecho hasta ahora y el futuro”

Masayoshi Yokoyama. Productor de *Yakuza*



“No sabía ni lo que era un RPG cuando acepté el trabajo de diseñador de Dragon Quest”

Akira Toriyama. Diseñador de personajes de *Dragon Quest*



“Tendréis que esperar un poco para Kingdom Hearts III y el remake de FFVII”

Tetsuya Nomura. Director de *Kingdom Hearts III* y *Final Fantasy VII Remake*



“Creo que Final Fantasy XV ha tenido éxito a la hora de redefinir la tónica de la saga”

Shuhei Yoshida. Presidente de Sony Worldwide Studios





Micro Machines, una de las sagas más queridas de Codemasters volverá a la parrilla de salida con la jugabilidad de antaño.




DiRT Rally es uno de los juegos de velocidad más difíciles que se hayan hecho, por lo que jugarlo con el "vértigo" de PS VR lo hará aún más duro.

7

ANUNCIOS PS4 - XBOX ONE - PC - PS VR

Codemasters pisa el acelerador con sus dos sagas más longevas

La compañía británica va a resucitar a sus míticos *Micro Machines* y dará soporte para realidad virtual en PS4 al excelente *DiRT Rally*.

Codemasters es una de las compañías que más han mimado el género de la velocidad a lo largo de las tres últimas décadas y, en este comienzo de año, nos va a ofrecer dos experiencias que harán las delicias de los fans del género.

La principal sorpresa ha sido el anuncio de *Micro Machines: World Series*, una nueva entrega de la famosa saga que tanto nos maravilló en el pasado, especialmente en la época de los 16 bits. Hace un par de años, la compañía ya lanzó *ToyBox Turbos*, un juego que recuperaba, en buena medida, esa esencia arcade, pero, esta vez, vamos a poder disfrutar con los Micro Machines genuinos. Será el 21 de abril cuando el juego se ponga a la venta, para PlayStation 4, Xbox One y PC. Podremos manejar diferentes miniaturas de coches deportivos, monster trucks o tanques en circuitos ambientados en lugares muy hogareños y que estarán plagados de obstáculos, como un jardín, una cocina o un taller. Además de los modos Carrera y Eliminación, estarán Campos de batalla, apoyado en la destrucción contra los rivales, Captura la bandera y Rey de la montaña.

Y no es lo único que Codemasters ha anunciado este mes. Cuando parecía que *DiRT Rally* estaba ya más que amortizado, la compañía ha anunciado un DLC que, por 12,99 euros, hará que la versión de PS4 sea compatible con la realidad virtual de PS VR. Para quien aún no tenga el juego, se pondrá a la venta una edición completa que incluirá tanto el contenido original como ese DLC, por un precio de 39,99 euros. Preparaos para el rally más difícil de vuestra vida.

DONDE QUIERAS

COMO QUIERAS

CUANDO QUIERAS

3 DE MARZO

NINTENDO SWITCH

A LA VENTA

YA PUEDES HACER TU RESERVA

Y LLEVARTE ESTE EXCLUSIVO CUADERNO

MediaMarkt

Unidades limitadas a 2.500 cuadernos.
Consulta disponibilidad en tu tienda MediaMarkt más cercana

TRES MANERAS DE JUGAR QUE TE DAN LIBERTAD TOTAL



MODO TELEVISOR



MODO PORTÁTIL



MODO TABLETOP



Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



CUANDO TODO ES ECHAR LA BILIS POR ECHARLA...

Entre las mentes preclaras que todo lo saben y todo lo ven, los dictámenes infalibles de sabios anónimos y los críticos sin base ni criterio, no os voy a negar que últimamente me da bastante, pero que bastante pereza, entrar en Internet. Lo hago extensible a redes sociales, foros, comentarios en páginas web... Da igual, nada ni nadie se escapa. Hasta da igual la temática: parece que el único objetivo es destruir, socavar, desmenuzar, pisotear... y reírse con los resultados. Da igual que seas un anónimo que se ha asomado cinco minutos a la tele (corres el riesgo de que miles de tuits hagan burla de tus orejas) o que seas un coleccionista de figuras en busca de información. Da igual, la figura del "destructor" no falta en ningún sitio. Pero, quizá por su éxito y por su mayor alcance, parece que en el caso de los videojuegos se da aún más, y en mayor medida. Este mes lo he comprobado por partida doble, tanto con Switch, como con *Resident Evil 7*. Es muy respetable, y perfectamente entendible, que ninguna de las dos cosas te llame minimamente. En mi caso, cuando algo no me gusta, opto por no dedicarle ni un minuto de tiempo, que bastantes cosas tengo para hacer, leer, ver, jugar y escuchar como para andar perdiendo el tiempo con aquello que no me importa. El problema es que hay gente que debe tener mucho tiempo libre o poco para hacer, porque no dudan ni un segundo en seguir esparciendo su criterio, aún sin tener todos los datos necesarios, y sin que nadie se lo pida. De verdad, no sé cuantas miles de veces he leído ya que *RE7* no es un *Resident Evil* "de verdad". Y siempre repitiendo el mismo mantra y las mismas tonterías. Por esa regla de tres, tampoco lo fue el cuatro, y es considerada una de las mejores entregas. Pero, lo peor de todo, es que es mentira. ¿Que es en primera persona? Sí, pero tiene más de *Resident Evil* que cualquier otra entrega que hayamos visto en los últimos 15 años. Pero, ¿cómo se lo explicas a la gente que no lee, que no escucha y que no se espera a probarlo para sacar sus conclusiones? Porque la demo es una cosa, y el juego terminado, otra.

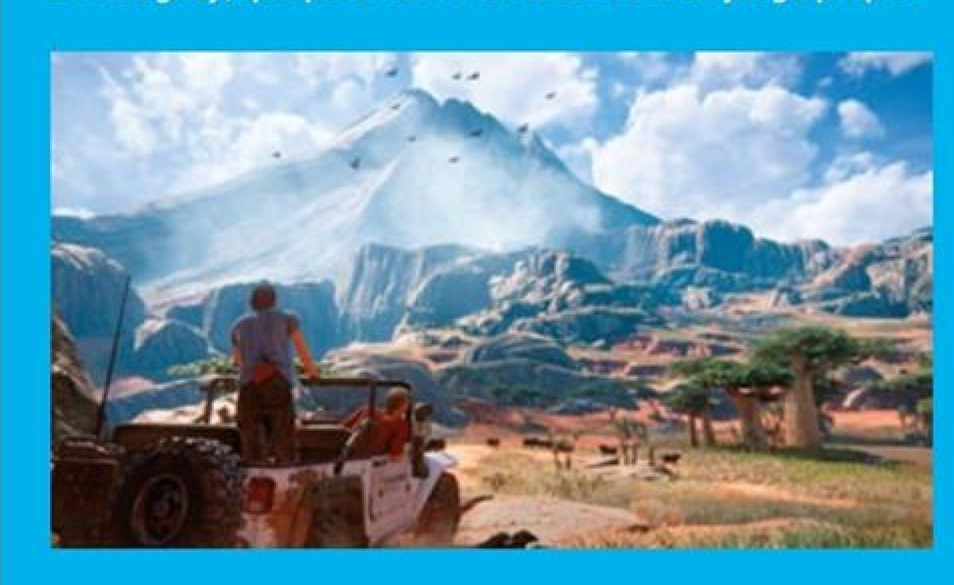
¿Y qué me decís de Switch? Las comparaciones con Wii U, con que ya ha nacido muerta, que si vaya catálogo, que qué porquería de batería... De verdad, es agotador. Pero es agotador porque es un desgaste absurdo, innecesario, gratuito. *RE7* ya lo he finiquitado (podéis leer el texto más adelante), y lo tengo ya a la altura de *RE2*, *Code Veronica* y *RE4*. Switch, con lo poco que hemos visto, sé que me va a dar muchas alegrías. El catálogo inicial puede ser de risa... pero como lo fue el de PS4... y ahí está arrasando. Para mí, jugar en cualquier sitio a *Breath of the Wild* es la mayor alegría que podían darme. Quizá para tí no pero, entonces, ¿no sería mejor dedicar tu tiempo a aquello que te gusta en lugar de a echar bilis por echarla? ■

“No sé cuántos miles de veces he leído ya que Resident Evil 7 no es un RE "de verdad". Y siempre repitiendo las mismas tonterías...”

8



■ A *Uncharted* le queda cuerda para rato, como denota *The Lost Legacy*, que pasó de ser un DLC a ser un juego propio.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - CINE

Uncharted no para y su filme ya tiene guión

Se empezará a rodar este año, aún con la duda de quién hará de Drake.

Uncharted se ha convertido, por derecho propio, en una de las sagas más importantes de la historia de PlayStation. Baste con ver las cifras de ventas de la cuarta entrega, *El desenlace del ladrón*, que ya ha alcanzado los 8,7 millones de copias. Y Naughty Dog aún no ha dicho su última palabra, pues, en algún momento de 2017, lanzará *The Lost Legacy*, el que iba a ser el DLC de esa cuarta iteración, convertido, finalmente, en un juego independiente y protagonizado por Chloe Frazier.

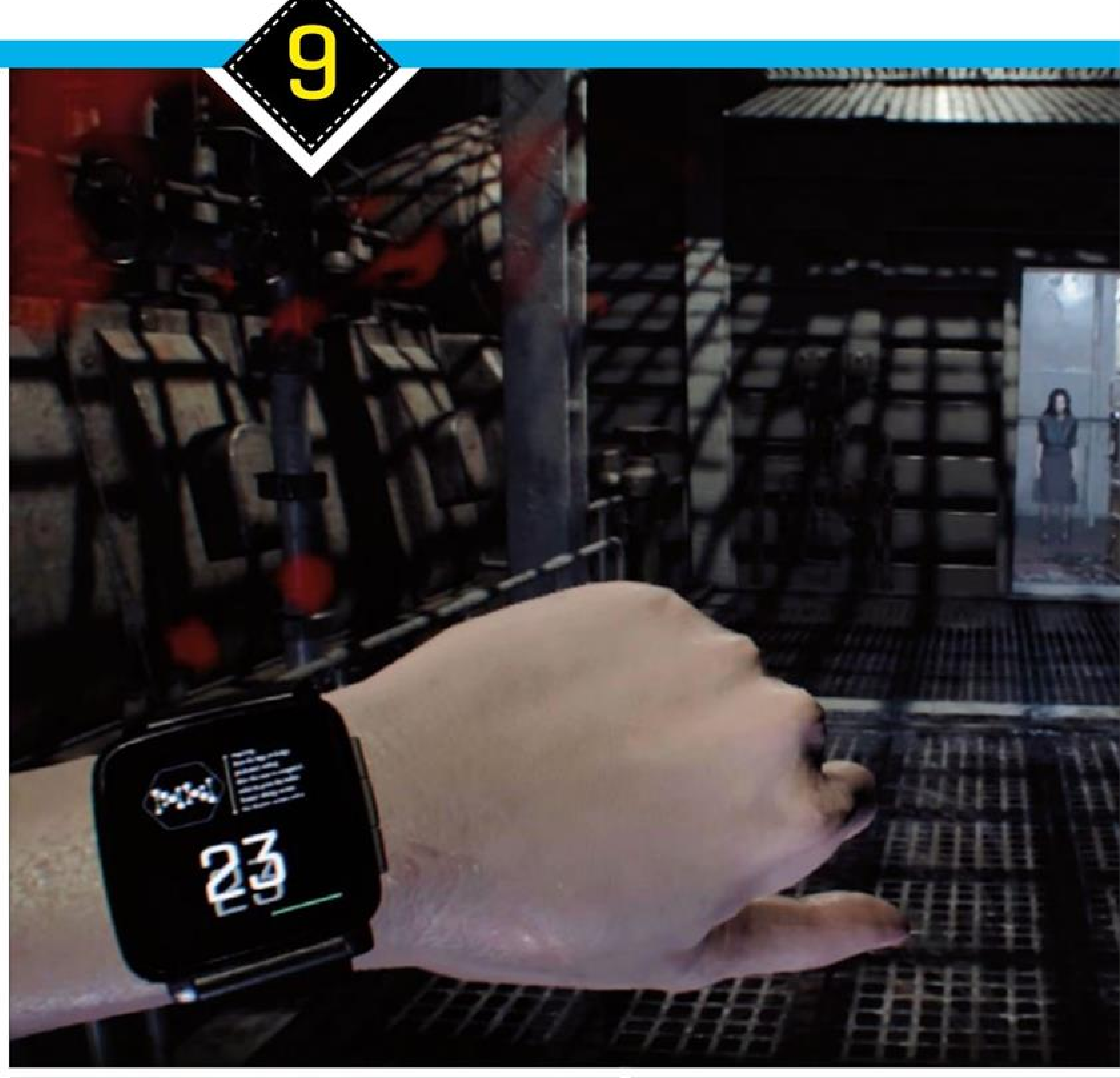
Paralelamente, la producción de la película inspirada en la saga ha dado un importante paso, pues, hace unas semanas, su guionista, Joe Carnahan, confirmó que el libreto ya está terminado, aunque no ha trascendido ni el más mínimo detalle. Por ahora, se sabe que el director será Shawn Levy ("Noche en el museo", "Acero puro") y que está previsto que el rodaje empiece en junio de este mismo año. Lo que está por ver es qué actor encarnará a Nathan Drake. Con que sea la mitad de buena que una película de Indiana Jones, ya nos conformamos... ■

9

NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Un pase para otra función en la casa del terror

Resident Evil 7 recibirá tres contenidos descargables hasta finales de 2017.



Se sabía que *Resident Evil 7: Biohazard* iba a tener un pase de temporada, pero, hasta ahora, no estaba muy claro cuáles serían sus contenidos. Capcom ha arrojado algo de luz a través de la página que el juego tiene en Steam. El precio aún no es oficial, pero, sabiendo lo que cuesta la edición Deluxe que da derecho a él y quitando la diferencia respecto a la edición normal, es de prever que se quede en 30 euros.

Habrá tres contenidos. Los dos iniciales serán dos packs de Grabaciones inéditas (Volumen 1 y Volumen 2). Cada uno de ellos incluirá tres cintas de VHS, que servirán para conocer algunos de los sucesos pasados que ocurrieron en la casa donde transcurre la aventura. En el Volumen 1, tendremos "Ethan debe morir", "Pesadilla" y "Dormitorio", mientras que, en el Volumen 2, estarán contenidos "21", "Hijas" y "El 55º cumpleaños de Jack", cuyos nombres invitan a pensar que, al menos en algunos, podremos encarnar a los miembros de la familia Baker. El tercer contenido, que llegará con posterioridad, será un episodio adicional de historia. ■





10

CAMBIOS EN LA INDUSTRIA | MULTI

Baile de guionistas de muy reputada pluma

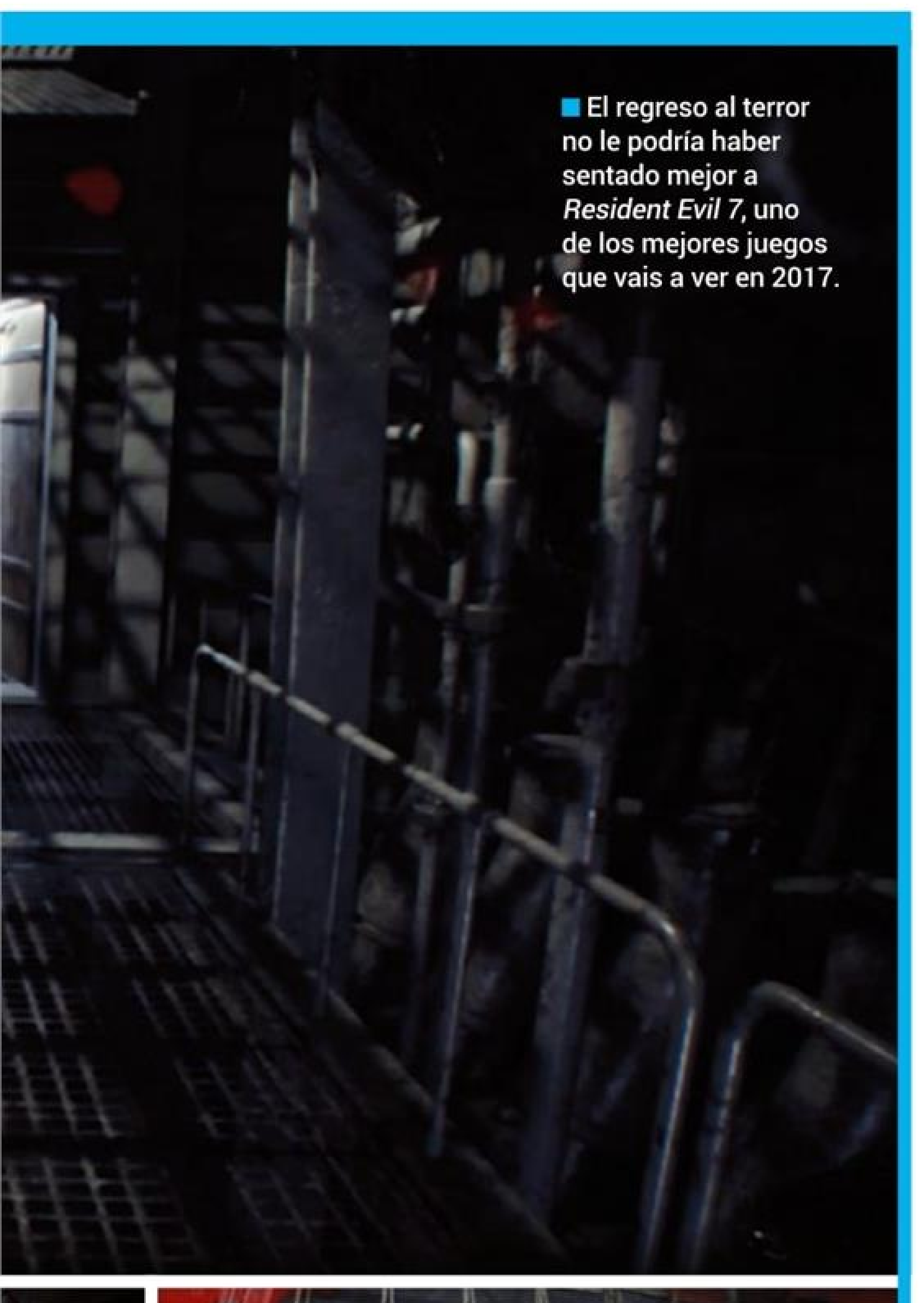
Corey May, antiguo responsable de *Assassin's Creed*, y Rhianna Pratchett, que reseteó a Lara Croft, cambian de aires.

A veces, parecen sólo un nombre incrustado en una interminable lista de créditos, pero los guionistas tienen un papel esencial para que disfrutemos de los videojuegos. Recientemente, se han producido dos cambios que pueden tener impacto en algunos de los juegos que estén por venir. Puede que sus nombres no sean muy conocidos entre el público más generalista, pero Corey May y Rhianna Pratchett han tenido una gran influencia en dos de las sagas más mediáticas del último lustro.

Corey May firmó el libreto de muchas de las entregas de *Assassin's Creed*, así como el de *Batman Arkham Origins*, considerado por muchos como el *Arkham* con mejor historia. Ahora, acaba de fichar por 2K, para trabajar en proyectos que aún no se han concretado. Por su parte, Rhianna Pratchett se ocupó del hilo conductor del reseteo de *Tomb Raider*, así como del de su secuela. Cansada de Lara Croft, ha dejado Crystal Dynamics para embarcarse en nuevas aventuras, aún inescrutables. ■

■ Corey May tuvo un papel muy destacado en Ubisoft, donde ayudó a erigir la leyenda de *Assassin's Creed*, cuando sus argumentos aún tenían enjundia y un buen vínculo conductor entre el presente y el pasado histórico.





El regreso al terror no le podría haber sentado mejor a *Resident Evil 7*, uno de los mejores juegos que vais a ver en 2017.





Rhianna Pratchett tuvo mucho que ver en el cambio radical que sufrió Lara Croft en el genial reseteo de 2013. También ha trabajado en juegos tan valorados como *Heavenly Sword*, *Mirror's Edge* o *Bioshock Infinite*.

Hikikomori

Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie





¿ES JAPÓN EL PAÍS DEL SOL RENACIENTE?

Japón no vive su mejor momento como país desarrollador de videojuegos. Acostumbrados a liderar la industria a nivel mundial durante muchos años, el mercado nipón parece haberle dado la espalda a los videojuegos tradicionales y los adolescentes prefieren usar sus teléfonos móviles con juegos más sencillos. Es algo que también pasa en el resto del mundo pero allí, además, se suma a la crisis total que están sufriendo los creadores japoneses.

La causa principal de esta pérdida de liderazgo en la industria no es tanto la cuestión creativa, que también, sino lo mal que se han adaptado en Japón a las exigencias de los valores de producción de los juegos AAA de hoy en día. Así, nos hemos acostumbrado a que los juegos japoneses tengan un nivel gráfico inferior a lo que vemos en Occidente. Esa larga época en la que dominaron la industria quizás les hizo perder la perspectiva y cerrarse demasiado dentro de sus fronteras. Si casi todo lo innovador, original y espectacular se hace en mi país, ¿para qué voy a imitar lo que viene de fuera?

Si nos ponemos a pensar en los juegos más influyentes de la historia, los mejores que se hayan hecho nunca, es muy probable que la lista contenga una altísma cantidad de títulos japoneses: *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Metroid*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *Street Fighter*, *Pac-Man*, *Donkey Kong*... Son sólo algunos pero, sin duda, podríamos citar muchos más juegos que han redefinido qué significa nuestro querido hobby. Lo que cuesta más, desde luego, es encontrar casos similares en estos últimos años. Admitámoslo, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *Final Fantasy XV* o *The Last Guardian* son grandes juegos pero no son los llamados a liderar el ocio electrónico futuro. Ahora son Naughty Dog, BioWare, Bethesda, Rockstar,... los que llevan esa responsabilidad. ¿Significa eso que Japón nunca volverá a liderar la industria? Sólo el tiempo lo dirá. Estos últimos años hemos visto algunas excepciones que han dado lustre al maltrecho escenario del desarrollo nipón, como *Catherine*, la saga *Yakuza*, *Dark Souls* o *Persona*, entre otros. En el horizonte e incluso aquí mismo, tenemos nuevas entregas de *Yakuza*, *Resident Evil 7*, *Tekken 7*, *Persona 5*, *TLOZ: Breath of the Wild*, *Nier: Automata*, *Shenmue III*,... Pero no son sólo nombres, es una cuestión creativa. Muchos juegos japoneses nos sumergen en universos tremendamente originales. El nivel artístico es, a mi juicio, superior al tedio que nos regalan las desarrolladoras occidentales que inundan el mercado de juegos clónicos sin alma. Para mí, eso compensa de sobra las deficiencias técnicas. Viendo los lanzamientos japoneses que nos esperan para 2017 y 2018 tengo algo claro: puede que no recuperen el trono, pero están en el buen camino.

> *“Si pensamos en los juegos más influyentes de la historia la mayoría son japoneses, pero cuesta encontrar joyas similares hoy en día”*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1	**Resident Evil 7: Biohazard**	Multi
2	Final Fantasy XV	PS4-One
3	Uncharted 4	PS4
4	DOOM	Multi
5	Gears of War 4	One-PC
6	Monster Hunter Generations	3DS
7	Dragon Quest Builders	PS4-Vita
8	Dead Rising 4	One-PC
9	LEGO Dimensions	Multi
10	Dragon Quest VIII	3DS



RESIDENT EVIL 7. Supone el regreso del mejor survival horror a nuestras vidas. Tiene momentos que, simplemente, no olvidarás.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1	**Yakuza 0**	PS4
2	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
3	DOOM	Multi
4	Gears of War 4	One-PC
5	Halo: La Colección del Jefe...	One
6	Uncharted 4	PS4
7	Monster Hunter Generations	3DS
8	Forza Horizon 3	One-PC
9	Pokémon Sol y Luna	3DS
10	Final Fantasy XV	PS4-One



YAKUZA 0. Kazuma Kiryu me ha sobornado con este maletín para presidir mi lista, y sus deseos son mandamientos para mí. ¡Arigato!

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1	**Uncharted 4**	PS4
2	Metal Gear Solid V	Multi
3	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
4	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
5	Bloodborne	PS4
6	CoD: Modern Warfare Remast.	Multi
7	Yakuza 0	PS4
8	Pokémon Sol y Luna	3DS
9	Battlefield 1	Multi
10	The Last Guardian	PS4



RESIDENT EVIL 7. Lo mejor que se puede decir de un survival horror es que dé miedo y, con PS VR, es una experiencia escalofriante.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1	**The Witcher 3: Wild Hunt**	Multi
2	Fallout 4	Multi
3	Final Fantasy XV	PS4-One
4	Yakuza 0	PS4
5	Dishonored 2	Multi
6	Inside	Multi
7	Gears of War 4	One-PC
8	The Last Guardian	PS4
9	Steep	Multi
10	XCOM 2	Multi



YAKUZA 0. Kamurocho y Sotenbori se han convertido en mi segundo hogar. Me quedaré a vivir en ese Japón ochentero mucho tiempo.

ROBERTO RUIZ



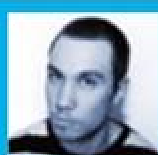
@Roberto_JRA

1	**Shin Megami Tensei IV**	3DS
2	Dragon Quest VIII	3DS
3	Ace Attorney - Spirit of Justice	3DS
4	Walking Dead: A New Frontier	Multi
5	Dragon Quest VII	3DS
6	Fire Emblem Fates	3DS
7	Xenoblade Chronicles X	Wii U
8	Tokyo Mirage Sessions #FE	Wii U
9	Super Smash Bros	Wii U
10	Super Mario Maker	3DS



SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE. El rol japonés no para en 3DS, con lanzamientos del calibre de éste y *Dragon Quest VIII.*

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1	**Final Fantasy XV**	PS4-One
2	Pokémon Sol y Luna	3DS
3	Doom	Multi
4	Watch Dogs 2	Multi
5	Bloodborne	PS4
6	Uncharted 4	PS4
7	Dark Souls III	Multi
8	Metal Gear Solid V	Multi
9	Batman Arkham Knight	Multi
10	Sombras de Mordor	Multi



FINAL FANTASY XV. Aun con el platino ya conseguido y 130 horas a mis espaldas, soy incapaz de dejar marchar a los "Chocobros".

Nuestro propósito para 2017 ha sido... seguir jugando a todo lo que se nos ponga por delante.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**DOOM**	Multi
2	Fallout 4	Multi
3	Uncharted 4	PS4
4	Quantum Break	One-PC
5	Pokémon Sol y Luna	3DS
6	The Evil Within	Multi
7	Deus Ex: Mankind Divided	Multi
8	Dragon Quest VIII	3DS
9	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
10	Dead Rising 4	One-PC



DRAGON QUEST VIII. Me marcó en PS2 (¿el mejor de la saga?) y es una gozada revivirlo en 3DS. ¡Uno nunca se resiste a un puf-puf!

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Resident Evil 7: Biohazard**	Multi
2	Final Fantasy XV	PS4-One
3	Yakuza 0	PS4
4	Uncharted 4	PS4
5	Rise of the Tomb Raider	Multi
6	The Last Guardian	PS4
7	Mario Kart 8	Wii U
8	Ori and the Blind Forest	One-PC
9	Inside	Multi
10	Batman Arkham VR	PS VR



RESIDENT EVIL 7. Lloro de felicidad al comprobar lo buena que es la nueva entrega de la saga de Capcom. ¡Miedo en primera persona!

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

MAFIOSOS NIPONES EN EL CAMPO DE LA EXCELENCIA

Nunca me cansaré de reiterarlo: *Yakuza* es una de las mejores sagas de la historia de los videojuegos... y también una de las más infravaloradas. A lo largo de la última década, el genial Toshihiro Nagoshi, el último gran baluarte de Sega, ha erigido un universo que nadie debería perderse y que, salvando las distancias, es lo más parecido a *Shenmue* que haya existido. No en vano, Nagoshi se crió en AM2, el estudio que parió a Ryo Hazuki. Tras el fracaso comercial de la primera entrega, lanzada en PS2 en 2006 —en España, vendió sólo 7.500 unidades, y eso que llegó con textos en castellano—, en las inhóspitas tierras occidentales ha habido que rezar muchos padres nuestros para que las sucesivas continuaciones nos fueran llegando, aunque fuera con subtítulos en inglés y voces en japonés. No en vano, *Yakuza 5* se demoró tres años y sólo llegó en formato digital.

Por eso, me congratula sobremanera que Sega vaya a hacer una nueva intentona para que sus mafiosos se asienten en los barrios bajos del Oeste, aprovechando que las dos entregas que tocaban eran una precuela (*Yakuza 0*, ya disponible) y un remake del original de PS2 (*Yakuza Kiwami*, que llegará en verano). En otras palabras, es la tesitura ideal para que cualquiera se pueda adentrar en Kamurocho y Sotenbori, dos geniales recreaciones de Kabukicho y Dotonbori, dos de los barrios más famosos de Tokio y Osaka, respectivamente. Esto es vital, pues *Yakuza* es una serie con una continuidad argumental muy marcada. Cada aventura se puede jugar por separado, claro, pero, al final, las siete entregas canónicas (*Yakuza 6* llegará a principios de 2018) conforman un todo unitario en torno a la figura de Kazuma Kiryu, un mafioso justiciero que se merecería un Óscar a mejor actor. Si no estáis familiarizados con la saga, quizá penséis que está muy sobreexplotada —no en vano, en Japón, ha habido hasta doce entregas únicas en poco más de una década, contando los spin-off feudales, de zombis y portátiles—, pero resulta que cada entrega es como una película, con historias llenas de giros argumentales y multitud de personajes a los que se les cae el carisma de los bolsillos a cada paso que dan y que dejan en evidencia a los de muchas sagas de renombre. No es exagerado decir que sus escenas de vídeo son tan buenas como las de *Metal Gear Solid*.

Pero no os creáis que *Yakuza* es sólo una película interactiva. Su jugabilidad es tremendamente variada, y abarca desde la exploración hasta el beat'em up, pasando por un sinfín de minijuegos y misiones secundarias. Su seriedad, su violencia y su crudeza contrastan, a su vez, con un "humor serio" que resulta muy difícil de clasificar. Salvo que se le tenga fobia al inglés, insto a cualquier persona de bien a que le dé una oportunidad a Kazuma Kiryu, el verdadero emperador de Japón. ■

“Yakuza 0 y Yakuza Kiwami suponen la tesitura ideal para adentrarse en Kamurocho y Sotenbori en busca del mafioso justiciero Kazuma Kiryu”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

No os fiéis de lo que leéis por Internet: aquí, al menos, reconocemos que nos inventamos las noticias, ¡pero no todas! ¿Podrás adivinar cuáles son reales y cuáles no? Que empiece el reto.



1-2-SWITCH RECIBE CLASIFICACIÓN 18 POR EL MINIJUEGO DE ORDEÑAR VACAS

Fue uno de los "memes" más virales tras la presentación mundial de Nintendo Switch, pero nunca pensamos que los usuarios norteamericanos y europeos sufrirían un nuevo episodio de censura encubierta en el juego de lanzamiento *1-2-Switch*, al recibir la clasificación +18 y el sello de contenido sexual por parte de los sistemas PEGI y ESRB. El motivo son las "evidentes connotaciones obscenas de uno de sus minijuegos", consistente en utilizar los mandos Joy-Con para ordeñar la ubre de una vaca con el fin de extraerle toda la leche posible. Los respectivos sistemas han considerado que "los gestos onanistas realizados por el jugador no son aptos para todos los públicos". Por lo tanto, Nintendo tiene un mes para eliminar el minijuego o cambiar la mecánica de "ordeñar" por "ordenar" vacas para apelar (perdón) a su público objetivo. Por cierto, lo hemos probado y PEGI tiene razón.

■ PUES SE ME DARÍA BIEN ■ Y UNA LECHE

Pág. 24


LA OTRA CARA
Las noticias más surrealistas del mes

Pág. 28


LA COMUNIDAD
La calle opina, pero no sabemos cuál

Pág. 33


LA POLÉMICA
La nueva Nintendo: ¿Switch o no?

¡PARTICIPA!

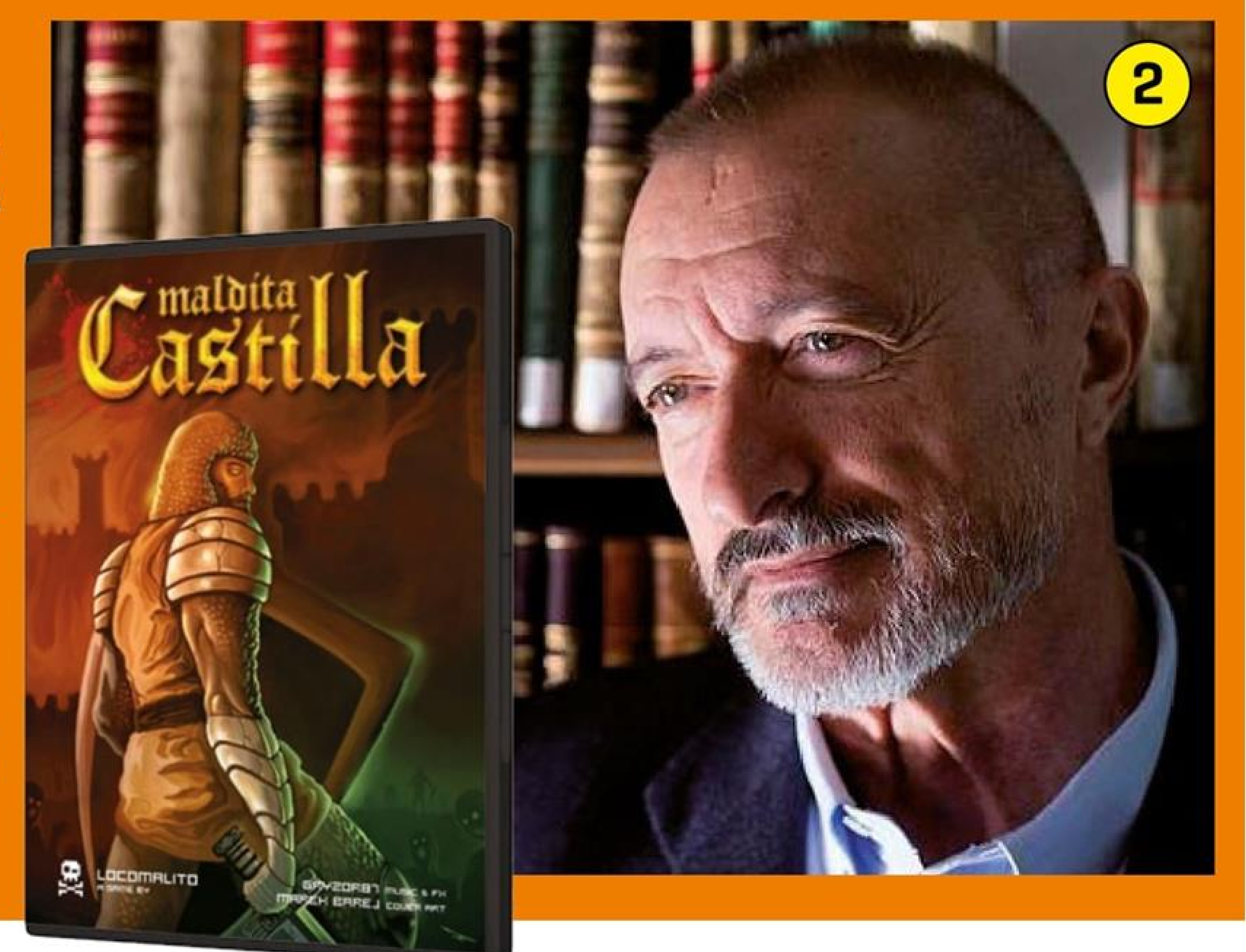
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

PÉREZ-REVERTE SE PASA **MALDITA CASTILLA** CON UNA DAGA VIZCAÍNA

El escritor, periodista y académico Arturo Pérez-Reverte sorprendió a sus casi dos millones de seguidores con el siguiente tuit: "He conquistado *Maldita Castilla* sin más pertrecho que mi fiel daga vizcaína atada a un arcabuz español". Minutos después, otro usuario de Twitter contestó al creador del Capitán Alatriste con una desafortunada provocación: "Tú k te vas a pasar, fantoche. Cuand kieras t reviento al FIFA". La réplica del literato no se hizo esperar: "Voy todos los jueves a la Real Academia Española. A ver cuántos goles eres capaz de meterme, valiente hideputa". Finalmente, todo quedó en un malentendido, ya que Reverte no se refería al arcade del estudio patrio, sino al auténtico Reino de Castilla, donde combatió a sangre y hierro por la conquista de Toledo en el año 1081.

■ YO LE DI RETWEET ■ UNFOLLOW Y BLOCK





3

El último "periférico" de Resident Evil 7: una vela aromática que huele a sangre.

Tras el dedo USB de su edición especial, la última ocurrencia de Capcom ha sido lanzar una vela con olor a sangre, madera vieja y cuero, para aumentar el realismo de la experiencia VR. Pero lo realmente sangrante es su precio: 18,99 €.

☐ ME LO ENVUELVA PARA AMBIENTAR ☐ ME HUELE A FAKE

EL PRESIDENTE DE SONY, CAZADO EN LA PRESENTACIÓN DE SWITCH

Hoy, en "Equipo de Investigación", desenmascaramos al topo de Sony. Su nombre es Shuhei Yoshida, nació en Tokio y es presidente en una de las multinacionales más importantes del mundo. El japonés iba camuflado con una discreta gabardina de espía para pasar desapercibido... pero su inconfundible rostro le delató. Durante el evento posterior a la presentación de Nintendo Switch, Yoshida fue avistado por los asistentes tomando instantáneas del evento con su cámara fotográfica. ¿Qué material se encargó de acopiar? ¿Para quién trabaja? ¿Veremos una PSwitch Vita de aquí a dos años? Éstos son los interrogantes; suyas, las conclusiones.

☐ SE LA VA A COMPRAR ☐ ES UN DOBLE



MICROSOFT CANCELARÁ UN DESARROLLO AL MES DE FORMA ALEATORIA

Fable Legends **fue uno de los primeros,** y el último ha sido *Scalebound*, pero el reguero de cancelaciones en Microsoft no ha hecho más que empezar. Según fuentes internas de la compañía de Redmond, correría serio peligro la continuidad de varios desarrollos exclusivos como *Crackdown 3, State of Decay 2* o, incluso, *Halo Wars 2*, una de sus cancelaciones más inminentes. Según apuntan estos mismos rumores, Phil Spencer estaría experimentando un extraño tic nervioso que tiene atemorizados a sus estudios de desarrollo, ya que, cada vez que llama algún director, se despide de él pronunciando la frase "Next!", procedente de un conocido programa televisivo de citas. De hecho, la víctima de febrero podría ser Rare y su esperado *Sea of Thieves*, e, incluso, se estaría barajando internamente la posibilidad de cancelar juegos ya lanzados. ¿Se cumplirá?


■ ES XBOX POPULI ■ CON ESTO, NO SE JUEGA



Ariana Grande se hace pequeña como personaje jugable de Final Fantasy. La actriz y cantante estadounidense ha pasado a la historia de Square Enix por convertirse en uno de los personajes de *Brave Exvius*, la nueva entrega de *FF* para móviles, donde se llama Dangerous Ariana y luce el look de su último disco.

☐ MIENTRAS NO SEA JUSTIN BIEBER... ☐ SÍ, Y LOS GEMELIERS





ME ANDROMEDA CONTENDRÁ "FUERTES ESCENAS DE SEXO"

En ***Mass Effect*****, han pasadado del amor y** las caricias a la acción pura y dura, o eso es lo que asegura el Consejo de Clasificación Australiano tras echarse unas partidas al nuevo RPG de BioWare y cascarle una valoración de +15. Concretamente, esta clasificación de edad se aplica a productos que "poseen contenidos fuertes" y, en el caso de *Mass Effect Andromeda*, se aplican a "fuertes escenas de sexo y de violencia". Por desgracia, no han querido profundizar más, que para eso ya estarán los protagonistas del juego, aunque podremos comprobar a qué se refieren exactamente en cuestión de semanas; *Mass Effect* "Shore" llegará el 23 de marzo, justo para las comuniones, aunque quizá no sea el regalo más idóneo para celebrar este ritual sacramental.

■ YO NO ME LO PIERDO ■ MENUDO BULAZO



HALF-LIFE 3 NUNCA EXISTIÓ... PERO LA SAGA TENDRÁ PELÍCULA

Sentimos arrebataros la ilusión, pero *Half-Life 3* no existe como desarrollo ni ha existido nunca. Así se lo ha confirmado una supuesta fuente de Valve al medio Game Informer: "He oído que algunos equipos tuvieron dos o tres personas trabajando en ello, pero, al final, acabaron perdiendo las directrices (del proyecto)". Con dos o tres personas encargadas, lo raro habría sido que saliera adelante. Estas declaraciones desinflan aún más la probabilidad de que el cierre de la trilogía vea la luz; al menos en forma de videojuego, porque la que sí tiene luz verde es la película basada en la saga. Según Gabe Newell, cofundador de Valve, las películas de *Half-Life* y *Portal* "están en camino", así que ya nos puede tocar la sala 3 del cine cuando se estrene, si queremos ver ese número asociado a Gordon Freeman.

☐ HALF-LIFE WAITING PARA NADA... ☐ I WANT TO BELIEVE

Entrevistamos al doblador de Link en Zelda: Breath of the Wild.

☐ CUÁNTA RAZÓN TIENE ☐ LO ACABO DE PILLAR





VENDE 1.000 JUEGOS DE FAMICOM DE SU MARIDO... SIN QUE ÉL LO SEPA

Un ciudadano japonés volvió casa tras un día de trabajo y descubrió que le faltaba algo: toda una vida dedicada al coleccionismo en forma de mil cartuchos de Famicom (la NES japonesa) desaparecidos. Tras preguntarle a su esposa, ésta le confesó que había vendido su colección completa de juegos por 9.000 €, aunque entre ellos hubiese rarezas que sobrepasaban los 500 €. Con el dinero obtenido, la mujer se había comprado ropa, zapatos, bolsos y relojes, suponemos que para contar el tiempo que le quedaba de su matrimonio; sin embargo, el caso es que han decidido seguir juntos por sus hijos... que se han quedado sin herencia videolúdica.

■ VIVA EL FORMATO DIGITAL ■ TAN CRUEL QUE NO PUEDE SER CIERTO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **RESIDENT EVIL 7**

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y falsas, sortearemos tres copias promo del juego (una de PS4, una de One y otra de PC).

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*



SOLUCIONES del nº 306

1 Falso 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero
6 Falso 7 Verdadero 8 Verdadero 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **YESTERDAY ORIGINS** (HC 306)

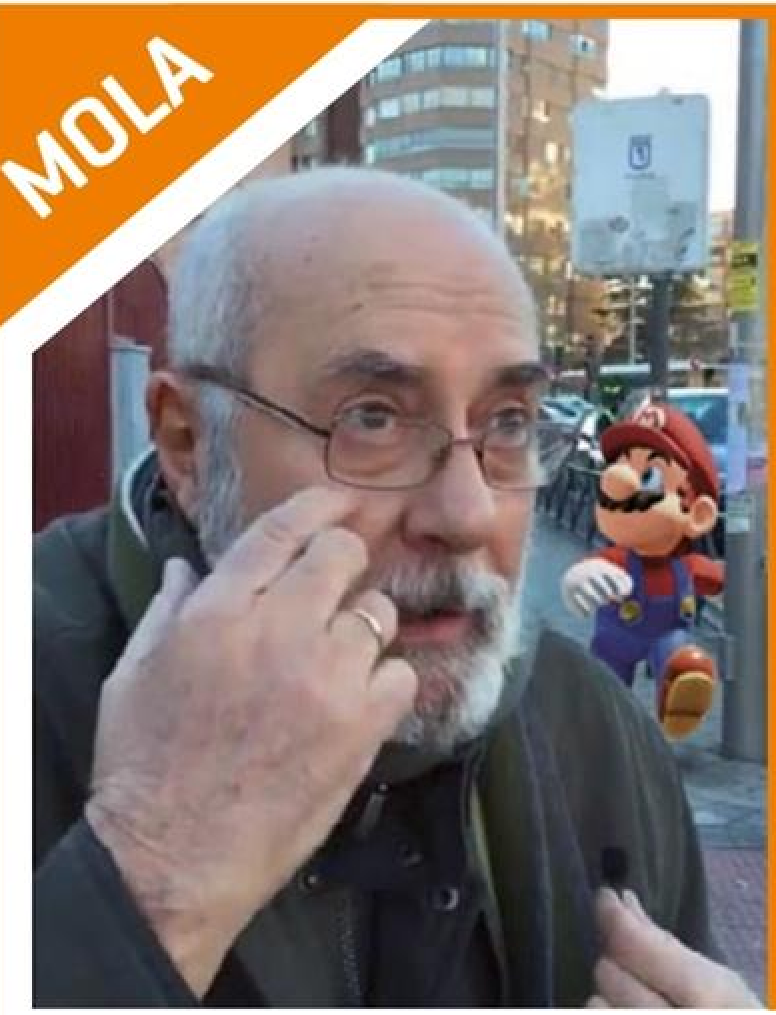
▸ David Lorenzo Vega ▸ Daniel Richarte Soto ▸ Oto Zonzamas González

GANADOR DEL CONCURSO CARRERA de un **dron de Mario Kart** (HC 306) ▸ José Manuel González Domino

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones.

MOLA



Que Mario vaya a saltar al mundo real con *Super Mario Odyssey*. A ver si limpia las calles de contaminación como en *Super Mario Sunshine* en versión urbana. Paco Estopa

Nos imaginamos a cierto ciudadano profiriendo: "Dónde está Mario, a ver, que yo lo vea". Porque el hongo de polución va a ser incuestionable: un champiñón gigante sobre los rascacielos de New Donk.

La riqueza RPG que está teniendno PS4: *World of FF, FF XV, FF VII Remake, DQ XI, Sword Art Online, Digimon World*... ¡Para pasarse años "RPGeándolos" todos! Xavi Bellido
Con lanzar varios RPG en cada consola ya nos tendrían entretenidos durante toda la generación, pero alguien tiene que hacer guardia en los foros, ¡que los usuarios de otras consolas no se van a insultar solos!

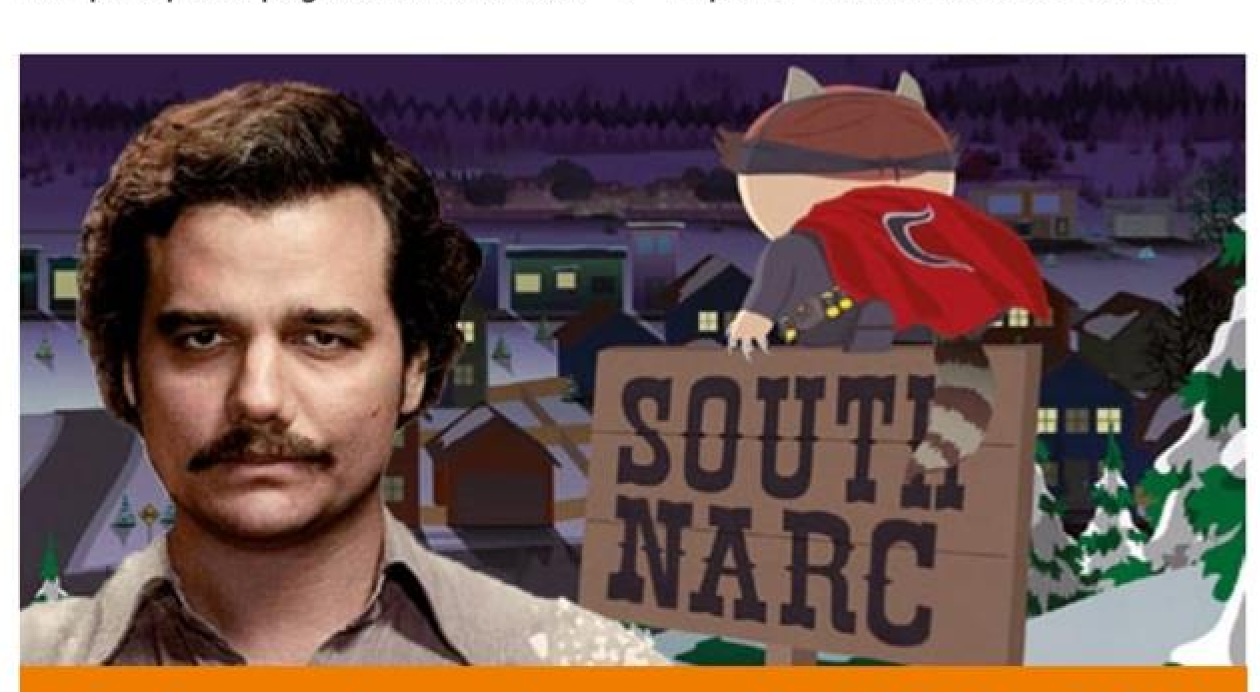
Que, un año después, siga enganchado a *The Division*. Ignacio Moya
Pues prepárate para la última expansión, porque se llama "Hasta el fin"...

Que Hobby Consolas vaya a regalar una Switch a cada usuario que compre el nº de marzo. Dany Fernández
¡Así es! Será un número especial que costará 333,49 €. Y en abril, unos Joy-Con para pasar páginas sin tocarlas.

Que esta Navidad por fin me haya pasado a la nueva generación con una Xbox One. Salvador Villegas
¡Ya era *Ori*! Pues bienvenida *Sea... of Thieves*. Que la *Forza* te acompañe y te envuelva un *Halo* de felicidad. ¡Un saludo, Crack(down)! Madre mía, desde que nos han cambiado al repartidor de maletines...

Que si triunfa *Crash N'Sane Trilogy*, mi sueño de ver un *Crash Team Racing* remasterizado estará cada vez más cerca. Antonio EL
Y tanto; el último *Crash* de Naughty Dog fue sobre ruedas. Es más, ¡que los remastericen todos! Bueno, el *Crash Twinsanity* no hace falta.

Que Tectoy haya vuelto a fabricar la Mega Drive en Brasil. Raúl Puerto
Por favor, que vengan todas a España. Y las consolas también.



Que los nuevos juegos traigan gran variedad de doblajes. Sólo falta poder intercambiar el idioma, ya sean subtítulos en español con doblaje original o viceversa. Gonza Shimenez

O un doblaje latino a lo Pablo Escobar, cuyos QTE nos lleven a elegir siempre entre dos opciones: plata o plomo. A ver si en el multidoblaje de *South Park: Retaguardia en Peligro* cae alguno, aparte de nieve.

NO MOLA



Que Microsoft haya presionado tanto que Platinum ha acabado por cancelar *Scalebound*. Eso me hirió, Tito Phil. Javier Figueroa

Pues verás cuando emitan el capítulo de El Jefe Infiltrado que lo explica todo. Tras varios meses haciéndose pasar por becario de Platinum Games, un irreconocible Phil descubrió que Kamiya se pasaba el día "troleando" en Twitter y no tuvo más remedio que darle boleto.

Tener que esperar un año para algunas novedades; como esto siga así, dentro de diez años, ¿saldrán todas de golpe? Javi Seth
Pasó este último año y volverá a repetirse; al menos ya sabemos que *Kingdom Hearts III, Shenmue III, Days Gone, Read Dead Redemption 2 y Death Stranding* saldrán el mismo mes de 2027, para ir ahorrando.

Que PS VR sea más cara que una consola y sólo haya un juego de calidad por ahora: *RE7*. Albert Gómez
Pues a los zombis les han bajado el sueldo. Vivir se ha vuelto un survival.

Las páginas que mienten, publican noticias falsas y ponen notas incorrectas. Luis Ricardo Martín
Si con noticias falsas te refieres a El Sensor, prometemos no volver a hacerlo hasta el mes que viene.

Que Nintendo nos oculte qué procesador de Nvidia Tegra equipa Switch. Raúl Puerto del Barrio
Molaría que Nvidia se lo estuviese ocultando también a Nintendo y no lo descubran hasta que la tengan en casa. O sea, como el servicio online.

Que, a pesar de no tener bugs como en los juegos, la película de *Assassin's Creed* haya terminado decepcionándome. Miguel Soto
Sí los tiene, pero en el guion. Para salto de fe, el de Fassbender poniendo pasta de su bolsillo en la peli; al menos, ha recuperado lo invertido...

Que ya también se pueda oler el porno VR con una mascarilla. ¿Qué será lo próximo? Fermín Gamboa
Aprovechar la mascarilla en la vida real para determinados casos, o algo más útil: regalar desodorantes VR.



Que los juegos de Switch, en el primer año, van a venir más racionados que el jamón de pata negra en *The Walking Dead*. Antonio EL

Te imaginamos yendo a la tienda como Oliver "Switch". Y ahora en serio: *Zelda, Mario, Xenoblade y Splatoon* no están nada mal para un primer año; y las third party se están animando, pero no pueden hacer mucho ruido, que Retro Studios tiene que seguir durmiendo...

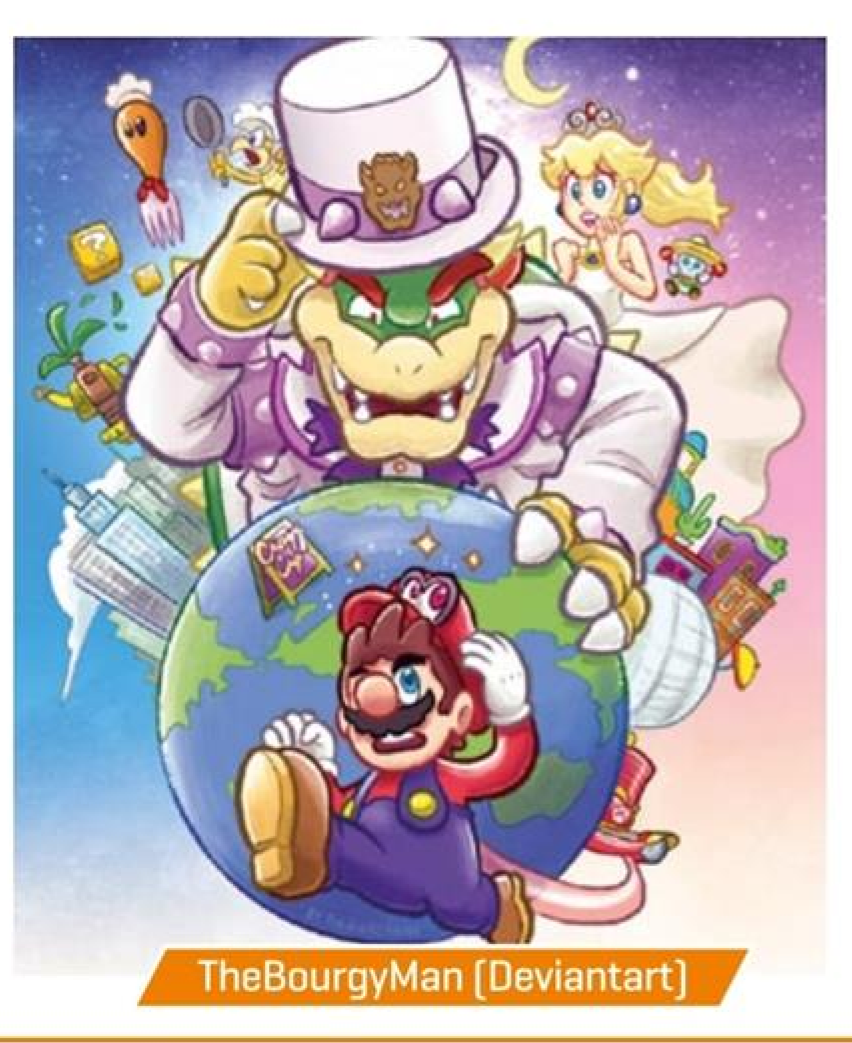
GALERÍA FANART



VegaColors (Deviantart)



Bellhenge (Deviantart)



TheBourgyMan (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

...HUM NO SÉ, NO SÉ...NO VEO YO A TUS NUEVOS FICHAJES CON PINTA DE HACKERS DEL "WATCH DOGS 2" Y DE QUERER TUMBAR AL SISTEMA...

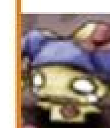
QUE SI, QUE EL QUE ME LOS RECOMENDÓ ME DIJO QUE CUANDO PILLAN EL MÓVIL SON LO MÁS PELIGROSO QUE HAY.

¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE! ¡LA VERO LO HA DEJADO CON EL JONATHAN!

¡AHORA MISMO LO TWITEO Y LO WASAPEO A TODO EL MUNDO!

¡NO TE MUEVAS TÍA,QUE LES VOY A MANDAR UN MANNEQUIN A LAS MARIS QUE LO VAN A FLIPAR!

LO MEJOR DEL TIMELINE



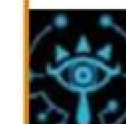
kichan WEB

“Sacar una consola que, por potencia, es muy, muy similar a una Wii U, por no decir igual, pero privar a esta última de los nuevos títulos en pos de vender la nueva, me parece un disparate.”



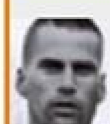
kaisersose81 WEB

“Es difícil superarse una y otra vez como lo hace la saga *Mario*. Pone el listón en lo más alto y se reinventa una y otra vez.”



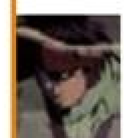
DarkDaru 64 WEB

“No me parece mal que *Mario Kart 8* salga un mes después de Switch. Así, hay uno o dos juegos al mes hasta finales de año.”



shepard7 WEB

“*Xenoblade* es sinónimo de juegazo, pero los personajes parecen sacados de un mal manga orientado al fan service.”



YuOminae WEB

“Pensaba yo que iba a aparcar la Switch tras *Zelda*, hasta la salida de *Mario*... pero caerán *Sonic Mania* y los *Wonder Boy*.”



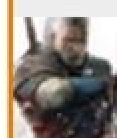
ciberdine4 WEB

“Este año promete dar grandes alegrías al género plataformero. Los juegos que más deseo son *Mario*, *Yooka-Laylee* y *Crash*.”



RpgLavitZ WEB

“*Breath of the Wild* marcará un antes y un después. Me atrevería a decir que se convertirá en una 'leyenda' como los es hoy en día *Ocarina of Time*.”



Dannyx103 WEB

“Esperaba una voz más 'fuerte' que la de Michelle Jenner para Aloy en *Horizon*, pero el resultado me gusta. Buena elección.”



Ezio Auditore WEB

“Ya que Microsoft ha cancelado la producción y no va a financiar *Scalebound*, espero que tenga la decencia de liberar la IP y permitir que otra empresa la financie.”



hola32a WEB

“Esperemos que *Super Bomberman R* sea el inicio de nuevas apariciones de las IP que tiene Konami. Que no todo van a ser entregas de *Metal Gear Solid* o *Pro Evolution Soccer*.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Los fallos son el pan nuestro de cada día en los videojuegos, pero las risas que propician son mejores que el milagro de los panes y los peces.



VUELO SIN MOTOR

El niño de *The Last Guardian* no estaba satisfecho con la ayuda de Trico para llegar a lugares elevados, así que decidió convertirse en el mismísimo Superman.

Vipeazone (Youtube)

Ya lo dicen muchas canciones: si lo deseas, puedes volar. El crío, desagradecido como él solo, se vio seducido por el lado "luminoso" de Buzz Lightyear y decidió abandonar al pobre gatopollo para lanzarse al infinito y, suponemos, que al más allá. ¡Ingrato!



RIADA EN LA BAHÍA

"Colega, ¿dónde está mi coche?". Es lo que debió de pensar el bueno de Marcus Holloway, protagonista de *Watch Dogs 2*, cuando vio su buga hundido en una colina.

Daddel Kasten (Youtube)

Quién iba a pensar que, en San Francisco, también se producen riadas, pese al clima californiano, ¿verdad? No hay que subestimar el poder de los bugs, capaces de generar un diluvio universal invisible con potencial para sepultar coches bajo toneladas de tierra más seca que la mojama.





LOS MESÍAS DE LA ÚLTIMA FANTASÍA

Noctis y sus amigos no pueden nadar en *Final Fantasy XV*... o eso pensábamos, hasta que vimos este fallo de programación, que convirtió al príncipe en Michael Phelps y a sus amigos, en herederos de Jesucristo.

Cloud's memory fragments (Youtube)

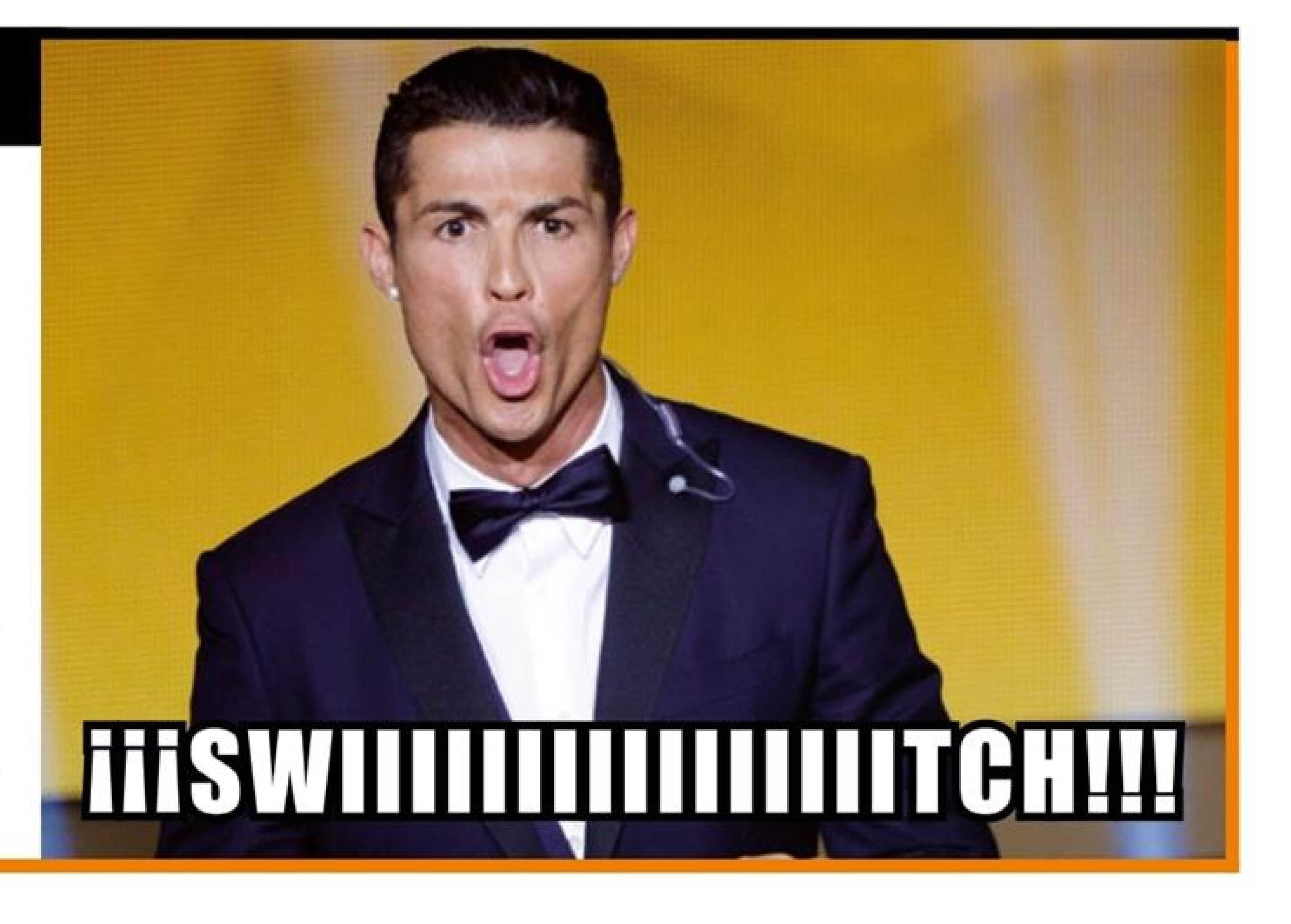
Esta pandilla nunca dejará de sorprendernos. Claramente, su cabecilla, Noctis, es el que más arrojo tiene, pues no tiene reparos en bañarse en los canales de Altissia, tan turbios como los de Venecia. Sin embargo, más mérito aún tienen Gladiolus, Ignis y Prompto, capaces de andar sobre el líquido elemento. ¿Qué será lo próximo? ¿Convertir el agua en vino?



LA MEMEZ DEL MES

Las celebraciones de Cristiano Ronaldo son guiños a Switch

Cristiano Ronaldo, alias el "Bicho", acaba de ganar su cuarto Balón de Oro y el premio The Best que concede la FIFA, por lo que está más contento que unas castañuelas. Sin embargo, no habíamos caído hasta ahora en que sus arrebatos de alegría cada vez que marca un gol o gana un premio no tienen tanto que ver con lo futbolístico como con lo nintendero. Sí, el jugador portugués debe de ser un gran aficionado a los videojuegos, porque su famoso grito de júbilo es una clarísima referencia al nombre de la nueva consola de Nintendo. De hecho, CR7 conocía su denominación desde hace años, incluso antes que Tatsumi Kimishima. Fue él quien convenció a la Gran N para llamarla así. ¡Swiiiiiiiiiiiiiiiiiiiitch!





LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 1.590



1

ZELDA: BREATH OF THE WILD

59 % DE VOTOS

Es una exclusiva "parcial", ya que también va a salir en Wii U, pero el juego que acompañará a Switch en su lanzamiento ha ganado la encuesta con suficiencia. No son pocos los que soltaron la lagrimilla con su último tráiler, que sirvió para presentar a una princesa Zelda devastada.

2

SUPER MARIO ODYSSEY

27 % DE VOTOS

La mascota de Nintendo no podía faltar entre los primeros juegos confirmados para una nueva consola de la compañía japonesa, y hay unanimidad positiva en torno a él. Mario siempre tiene algún truco nuevo que ofrecer....

3

XENOBLADE CHRONICLES 2

9 % DE VOTOS

Monolith Soft se ha labrado una gran reputación con sus juegos de rol, y Nintendo promete que la próxima entrega de su famosa saga llegará a lo largo de 2017. Llama la atención que esté numerada con un 2, como si fuera una continuación directa de la entrega de Wii y se ignorara la de Wii U, que vio la luz hace relativamente poco, en 2015.



4

SPLATOON 2

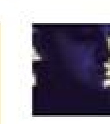
5 % DE VOTOS

Tras su éxito en Wii U, estaba claro que la joven IP de Nintendo iba a tener un gran protagonismo en Switch. A raíz del vídeo con el que se presentó la consola hace unos meses, se pensó en una potencial remasterización, pero, al final, es una ración de calamares de nueva captura.

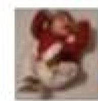


? LA PREGUNTA TONTA

¿Por qué Sonic, si es un erizo, tiene las púas de color azul?



Jacobo Álvarez
“Fue fulminado por un rayo y cambió de color a un azul eléctrico que lo dotó de su supervelocidad.”



Angellus Ruso
“Es del PP, igual que Mario es del PSOE y Crash lo es de Ciudadanos. Y no olvidéis al coletas Earthworm Jim...”



Rafael Álvarez
“Es un homenaje a su ídolo Mega Man, que también debía destruir los robots de un doctor loco.”



Mike Rockmero
“Puede que su sangre sea real, en cuyo caso Zarzuela tiene muchas cosas que explicarnos.”

Jesús Reyes
“Le pasó como a Obélix: cayó de pequeño en una cazuela, pero, en vez de poción, era pintura azul.”

Patricio Carrillo
“Es azul de bote, como el de Marge Simpson o el de las abuelas modernas.”

YA SOMOS



SUBEN



SEGA ha registrado los dominios ShenmueRemastered.com y ShenmueHD.com, que invitan a pensar en una puesta al día de los míticos juegos de Dreamcast, algo casi obligatorio de cara al futuro *Shenmue III*.



HIDETAKA SUEHIRO, más conocido como Swery65, ha abierto un nuevo estudio, denominado White Owls Inc. Aún no se sabe qué prepara, pero este japonés ya sorprendió con *Deadly Premonition* o *D4*.



GTA V no para de crecer con toneladas de contenidos gratuitos (a ver si aprenden de Rockstar muchas compañías), y eso repercute en que siga muy presente en las listas de ventas, pese a su veteranía en el mercado.



PLAYDEAD, el estudio creador de *Limbo* e *Inside*, ha anunciado que ya está trabajando en su próximo juego. Por ahora, sólo se conoce esta imagen, que da a entender que el tono volverá a ser oscuro.

BAJAN



LA HOMOFOBIA mostrada por ciertos "jugadores", después de que un cómic de *Overwatch* diera a conocer que Tracer es homosexual. Algunos hasta pidieron que Blizzard les devolviera el dinero...



MUTANTES EN MANHATTAN, el juego de las Tortugas Ninja lanzado por Platinum Games en 2015, era tan flojo que ya ha sido retirado de las tiendas digitales, aunque aún se puede adquirir en formato físico.



LOS DESTRIPES de *Resident Evil 7* que inundaron Internet más de una semana antes del lanzamiento del juego. Hubo que andarse con pies de plomo para no llevarse un susto de manera anticipada.



EL INTÉRPRETE de la presentación mundial de Switch, que la lió parda al traducir al inglés las intervenciones de algunos de los protagonistas, en especial Suda 51. Nintendo ya lo ha despedido...

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

52.000 UNIDADES LLEVA VENDIDAS YA MAFIA III EN SU VERSIÓN PARA PS4, que fue el juego más vendido en España en la segunda semana de enero. A pesar de las malas críticas de muchos medios, el público ha sabido darle una oportunidad a sus enormes virtudes narrativas y contextuales, y seguro que la bajada de precio a 35-40 euros también ha ayudado.

51% A 49 %. Contando tanto las ventas en PS4 como en One, *Call of Duty: Infinite Warfare* acumula 225.000 copias. De ellas, 115.000 (un 51%) se corresponden a la edición Legacy, que incluye la remasterización de *Modern Warfare* en digital. Activision no se fiaba de la ambientación futurista en el espacio y ese pack ha ayudado a aumentar las ventas claramente.

15.000 UNIDADES HA VENDIDO BATTLEBORN, contando tanto la versión de PS4 como la de One. El hero shooter de Gearbox ha sido un fracaso estrepitoso. La cifra es baja de por sí, pero, a eso, hay que añadir el hecho de que su precio se redujo a 20 euros ya a las pocas semanas de salir y, hoy en día, se ve por 7 euros... lo cual es una ganga.

DEL 79 % AL 91 %. España es un país apegado a PlayStation, y la situación se ha acentuado aún más en la actual generación. Baste con fijarse en las cifras de *GTA V* en PS3-360 y en las de su remasterización para PS4-One. En la anterior generación, el ratio es de 79-21 (724.000 copias frente a 187.000), pero, en la actual, se dispara hasta el 92-8 (407.000 frente a 37.000).



206.000 CONTRA 166.000. Aunque el desarrollo es prácticamente idéntico y sólo varían algunas criaturas y características, *Pokémon Sol* ha vendido bastantes más unidades que su hermana *Luna*, con un ratio de 55-45. Sea como fuere, el juego acumula ya la friolera de 372.000 copias en nuestro país... y lo que le queda.

32.000 COPIAS HA VENDIDO THE LAST GUARDIAN en su primer mes a la venta. El juego de Fumito Ueda para PlayStation 4 es uno de los múltiples ejemplos de títulos que reducen su precio drásticamente al poco de lanzarse, pues, apenas tres semanas después, se podía adquirir ya por 35 euros, la mitad de lo que costaba de salida.



70.000 A 14.000. En relación con el citado "sonyerismo" que reina en España, un vistazo a las dos remasterizaciones más importantes de PS4 y One deja clara la tendencia. *Uncharted: La colección de Nathan Drake* ha vendido 70.000 unidades, mientras que *Halo: La colección del Jefe Maestro*, ronda las 14.000, una cifra muy baja para un recopilatorio de tamaña calidad.

LA POLÉMICA



¿Os convenció la presentación en sociedad de Nintendo Switch?

La nueva consola ha generado sensaciones tan dispares que sus defensores y sus detractores se cuentan casi a partes iguales. La Gran N nunca deja indiferente.



Si esto era la NX, tomad mis rupias

Por **Gustavo Acero** @Gustarfox

Sí

Me ha decepcionado que Switch cueste 320 € en tiendas como Amazon, en lugar de ser gratis, como cuando PS3 salió por 600 €, Xbox One por 500 €, PS4 € por 400 € y Wii U (Premium) por 350 €. Aparte, comparar su precio con los modelos Slim de consolas que tienen más de tres años también es muy ecuánime. Sí, estaba siendo sarcástico, especialmente después de probar en primera persona la "triconsola" de Nintendo. Dejo ya escrito que Switch es el mayor salto evolutivo que he presenciado desde N64, esta vez no en el aspecto técnico (como si hubiera muchas portátiles de 6,2 pulgadas que se vean así), sino en el práctico-funcional. Convertir la televisión en una plataforma portable con sólo retirar la consola de su base era el sueño de todo jugador, la tecnología de los Joy-Con y su vibración HD es milagrosa, y sus más de 80 juegos en desarrollo, con cuatro "triples A" del calibre de *Zelda, Mario, Xenoblade* y *Splatoon* en un lapso de diez meses, es más de lo que ninguna consola ha dado en su primer año.

Y que algunos critiquen el online de pago mientras pagan religiosamente sus cuotas de PS Plus o Live desde hace años es sorprendente. Quedan dudas por resolver, pero a mí me despejaron la más importante (si comprarla de salida o de entrada) cuando Zelda cerró la presentación susurrando "Abre los ojos..."; y confío en que muchos lo hagan en cuanto cambien la doble vara de medir por los Joy-Con.

+ A FAVOR

@edorta_as
“Innovan, sacan algo diferente a la falsa potencia de PS4-One... pero todo vale para criticarla.”

@The_Poxh
“Además de innovar, el catálogo cuenta con nuevas IP que prometen.”

@Alexislibre
“Es la consola de sobremesa que más barata vale de salida en los últimos años y a la gente le parece cara...”



Desdén a corto plazo y carestía

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Nintendo ha perdido una oportunidad de oro para dar un golpe sobre la mesa. Yo estaba decidido a comprar Switch de salida, pero su presentación me ha echado para atrás. Confío en la consola, con su genial concepto híbrido o los sorprendentes mandos Joy-Con, y me la acabaré pillando más pronto que tarde, pero esperaba más para su debut. Es verdad que, a lo largo de 2017, la máquina tendrá ya cuatro exclusivas muy atractivas: *Zelda*, *Super Mario Odyssey*, *Splatoon 2* y *Xenoblade Chronicles 2*, pero el catálogo inicial es para sollozar, y más viniendo de un año de barbecho casi total de Wii U. Sabiendo que se juega el porvenir, la Gran N no puede sustentar la puesta en marcha de una consola "sólo" en un *Zelda* que también se podrá disfrutar en su predecesora (medianías como *1-2-Switch* y *ARMS* ni las cuento). Sí, mucha gente no ha tenido Wii U... y eso me lleva a pensar en por qué no se la ha arropado con más remasterizaciones aparte de la de *Mario Kart 8*.

Aparte, creo que a la Gran N se le ha ido la mano con el precio: 330 euros es mucho, si tenemos en cuenta que PS4 o Xbox One se pueden adquirir hoy en día desde unos 250 euros. A eso, añadid la carestía de los periféricos (70 eurazos del ala por el mando Pro), la introducción del online de pago, la subida del precio de los juegos, los escasos 32 GB de capacidad... Aun con todo, confío en que Nintendo se resarza en el E3 con la magia que se le presupone.

+ EN CONTRA

@SergioBru18
“Cara, poco potente, sin catálogo y, encima, te cobran por un online desastroso.”

@Niks_KitKat
“Me llevé un chasco. Cuando sean más razonables con los precios, negociaremos.”

@RFESF67
“Sí al concepto; no al precio, el catálogo de salida y el resurgir del Wiimote. Esperaré un año o más.”

En la encuesta de **Twitter** ha ganado el **No** con un **52 %** de votos. Votos totales 1.432

Participa en: @Hobby_Consolas



Dragon Quest XI

EL RPG MÁS ESPERADO EN JAPÓN

PLATAFORMAS
PS4 | Switch | 3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix / Armor Project

DISTRIBUIDOR
Square Enix

PRECIO
-

LANZAMIENTO
2017 (Japón)

Tras una décima entrega principal que apostó por el multijugador online (inédita fuera de Japón), *Dragon Quest XI* volverá a ofrecernos por fin una nueva y gran aventura para un jugador, en la que esta mítica saga reclamará su corona como el gran baluarte del rol clásico en PS4, Switch y 3DS.

Nuestro nuevo protagonista será el joven habitante de una pequeña y tranquila aldea (conocida como Ishi en japonés), pero todo cambiará para él al cumplir 16 años. En ese momento deberá llevar a cabo un ritual, como manda la tradición de su pueblo, que consistirá en subir a lo alto de una montaña conocida como la "Roca de Dios", donde se dice que habita el Espíritu de la Tierra. Pero al cumplir el ritual descubrirá un hecho impactante: él es la reencarnación del héroe que salvó el mundo hace tiempo, y prueba de ello será una extraña marca de nacimiento que tiene en la mano izquierda, que brillará cuando esté en peligro. Así comenzará esta gran aventura, ya que dicho hallazgo nos llevará a un largo viaje por todo el nuevo mundo de Rotozetasia, en el que llamará la atención un enorme y misterioso árbol sagrado que flota en el cielo, y que según se dice es el origen de toda vida. Durante la aventura nos acompañarán diversos personajes como Emma (amiga de la infancia del protagonista) y Camus (un desvergonzado pero leal ladrón de pelo azul).

Un gran mundo que explorar

Esta entrega recuperará el énfasis en la exploración de *Dragon Quest VIII* (cuyo análisis de la versión de 3DS os ofrecemos en este mismo número de la revista), pero por supuesto ahora tendremos a nuestra disposición un mundo mucho más grande y complejo, y nuevas formas de explorarlo. Podremos cabalgar a lomos de un caballo para movernos velozmente, y también de dragones voladores para surcar los cielos y acceder a zonas secretas. Los combates serán por turnos, claro está, y respetarán la esencia de la saga. Aunque el juego no ha llegado a tiempo para el 30º aniversario de la saga (que se celebró en 2016), los desarrolladores —encabezados por Yuji Horii, creador de la saga— quieren conmemorar con este título las tres décadas de *Dragon Quest*, mirando un poco al pasado y tomando ciertos elementos de anteriores entregas, pero también esforzándose por dotar al juego de frescura, novedades y un apartado técnico que aproveche todo lo posible las respectivas consolas para las que saldrá. *DQXI* aún no tiene una fecha concreta de lanzamiento en Japón, pero saldrá este año y es probable que sepamos el día o mes exacto dentro de poco. Y aunque aún no está anunciado para Europa, damos por hecho que llegará (esperamos que en sus tres versiones), aunque puede que aún quede mucho tiempo para eso.





1 Será posible montar caballos para explorar su vasto mundo con mayor comodidad, así como dragones voladores para surcar los cielos.

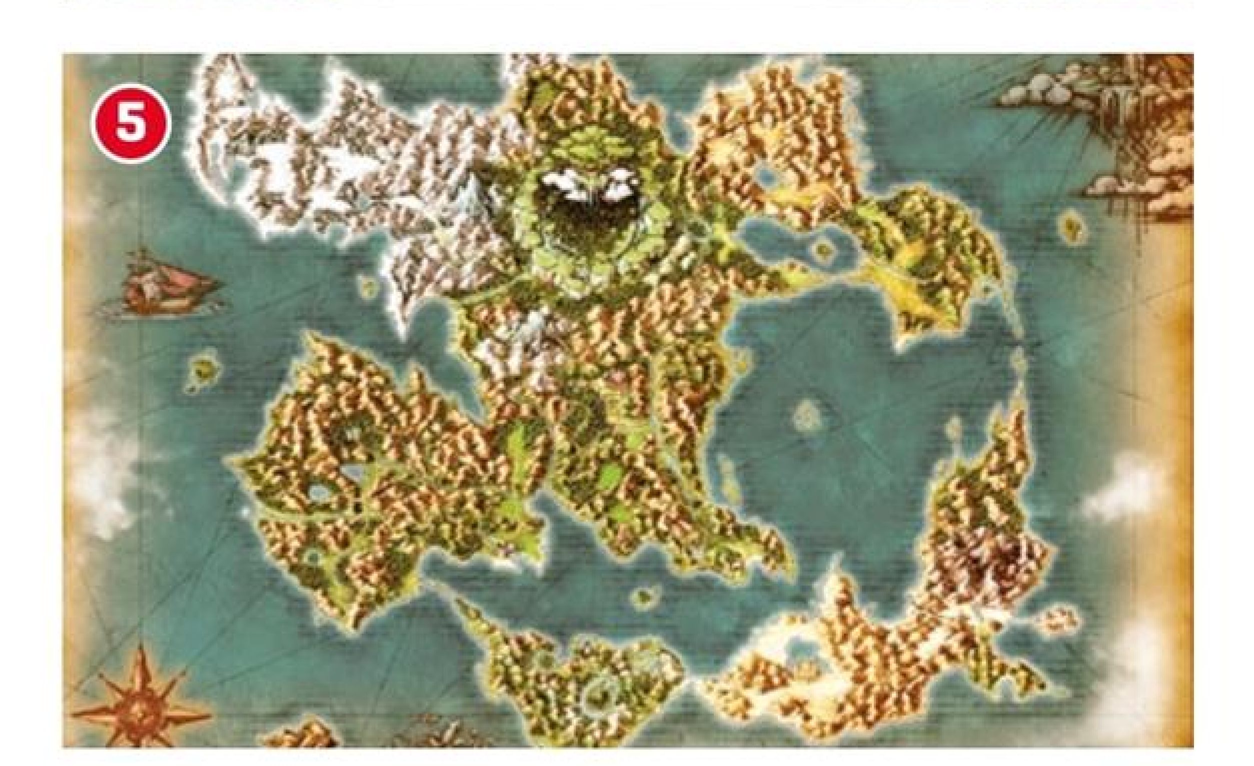
2 Camus será un ladrón al que conoceremos poco después de emprender la aventura. Aunque a veces pueda parecer un poco grosero y antipático, en el fondo es un tipo leal, sincero y con un gran corazón, y se convertirá en uno de los mejores amigos del protagonista.

3 Los combates serán por turnos, y se espera que incluyan los hechizos y movimientos habituales de la saga, aunque seguro que también hay alguna que otra novedad que les dé un toque de frescura.

4 Emma creció en la misma aldea que el protagonista, e incluso nació el mismo día que él. Por ese motivo, ambos llevan a cabo juntos el ritual cuando cumplen 16 años.

5 Rotozetasia será el inmenso mundo del juego. El nombre parece un guiño a Roto, el héroe legendario de los tres primeros *Dragon Quest* (conocido como Erdrick en las versiones norteamericanas). Cuando dicen que el nuevo prota es la reencarnación de un gran héroe, ¿se referirán a Roto?





EL NUEVO PROTA DESCUBRIRÁ QUE ES LA REENCARNACIÓN DE UN HÉROE LEGENDARIO

VERSIÓN 3DS





La edición del juego para 3DS no contará con un apartado técnico al nivel de las versiones de PS4 y Switch, lógicamente, pero tendrá sus propios puntos fuertes. El más importante será la originalidad con que aprovechará la doble pantalla: arriba veremos gráficos modernos en 3D, y abajo el estilo retro de los viejos *Dragon Quest*. Además, esta versión también incorporará funciones StreetPass que aún no han sido detalladas, pero que según Square Enix "harán que queramos salir fuera".



BIG IN JAPAN





Nuevos juegos de Fire Emblem para Switch, 3DS y móviles

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, un completo remake de *Fire Emblem Gaiden* (Famicom, 1992) para 3DS, llegará a Europa el 19 de mayo. También hemos visto ya la entrega free-to-play para móviles, *Fire Emblem Heroes*, que estará en iOS y Android el 2 de febrero en todo el mundo. Además, *Fire Emblem Warriors* llegará en otoño no sólo a Switch, sino también a New 3DS, y una nueva entrega principal saldrá para Switch en 2018.



8.000.000

de descargas de la versión free-to-play de **Dead Or Alive 5: Last Round** en PS4, PS3, Xbox One y PC en todo el mundo



Atlus prepara Project Re Fantasy, un nuevo juego de rol

Los creadores de *Shin Megami Tensei*, *Persona* y *Etrian Odyssey* preparan un juego de rol y fantasía totalmente nuevo, en el que trabajan varios de los miembros clave de los juegos de *Persona*. Parece que el desarrollo va para largo, y aún no se sabe para qué plataformas saldrá.

Aquí TOKIO



Exile Election, novela visual ambientada en un parque de atracciones en PS4 y Vita

Nippon Ichi Software, creadores de *Disgaea*, trabajan en una novela visual en la que 12 personajes quedarán atrapados en un parque de atracciones y tendrán que elegir quién vive y quién muere. Saldrá en Japón el 27 de abril.

Super Mario Run, en marzo en Android

Tras su exitoso debut en dispositivos iOS en diciembre, Nintendo ha anunciado que *Super Mario Run* también llegará al sistema operativo Android en marzo. Podéis registrar ya el juego en Google Play para recibir una notificación en cuanto esté disponible.

Shin Megami Tensei también celebrará su 25 aniversario en 3DS

Además de la entrega recientemente anunciada para Switch (cuyo primer tráiler fue mostrado en la presentación de la consola), Atlus también ha confirmado que trabaja en un nuevo *SMT* para 3DS con motivo del aniversario.





90.000.000

de descargas lleva **Super Mario Run** en el App Store (aunque sólo 3 millones lo compraron)



Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X anunciado para 3DS

Dentro de muy poco nos llegará a nosotros *Dragon Ball Fusions*, pero los usuarios japoneses de 3DS ya piensan en el próximo juego de Goku y compañía. *Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X* será una nueva entrega de la subsaga de batallas de cartas, saldrá el 27 de abril en Japón e incluirá 3.300 cartas y 36 misiones.



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Esperanzas y dudas con Nintendo Switch



Ahora que Nintendo ha dado los detalles de Switch, es hora de compararlos con lo que dije en mi columna de hace dos meses. El concepto es bueno, así como su potencial para alcanzar usuarios que actualmente no juegan a consolas. Pero hay algunas cosas que me preocupan.

Los juegos

A poco más de un mes de su lanzamiento, apenas hay un catálogo inicial del que hablar. El primer día no habrá mucho más para jugar aparte de *Zelda*, por muy bueno que sea, y luego *Splatoon 2* para el verano, pero poco más. Y para más adelante está *Super Mario Odyssey*, pero de momento aún resulta complicado valorarlo, aunque parece que irá en la línea de mundos abiertos como los de *Super Mario Sunshine*.

1-2-Switch sin duda busca repetir el impacto que tuvo *Wii Sports* en la Wii. Y aunque es difícil que pueda lograr tal cosa, un juego así era necesario para demostrar las capacidades de tecnología como el sensor infrarrojos y la vibración HD. Estoy deseando ver lo que sagas como *WarioWare* y *Rhythm Paradise* pueden hacer con estos increíbles y variados tipos de control.

Pero en general, muchos de los juegos eran sólo tráilers en los que no quedaba del todo claro cómo van a jugarse, algunos ni siquiera cómo van a verse. Además, hubo ausencias muy importantes en la presentación, como por ejemplo *Monster Hunter*. Con un sistema como este que permite multijugador local para hasta 8 personas, no hace falta ser un genio para imaginar que la saga llegará a Switch tarde o temprano, pero no hubo ninguna mención a ello. Hablando de Capcom, no me puedo creer que no tuviesen nada mejor que mostrar que otra versión más de *Street Fighter II*, ¡y que además pretendan venderla a precio de novedad! ¿Y qué decir de Konami, que sólo han enseñado un *Bomberman*? Vale, es un buen juego multijugador, pero venga ya... También esperaba ver juegos que pudiesen atraer a los jugadores occidentales, pero no he visto ni un shooter tipo *Call of Duty*. Me pregunto por qué Nintendo no se ha asegurado de conseguir juegos clave para los mercados occidentales como *Overwatch* de Blizzard, o por qué EA no ha adaptado *Titanfall 2*.

En busca de un gran público

Por otra parte, quizás el precio sea un poco alto para alcanzar una audiencia masiva. Si lo que quieren es llegar a la gente que ahora mismo se dedica a matar el tiempo en el móvil con juegos gratis, necesitan acercarse a ellos con algo más asequible. Ya sólo con comprar la consola y un juego hay que gastar mucho, las accesorios adicionales son caros, y encima habrá que pagar una suscripción en el futuro para jugar online. No sé si *Splatoon* hubiese sido tan popular en la Wii U si hubiese hecho falta una suscripción para sus partidas online.

En cualquier caso, y como ya he dicho antes, creo que el concepto de Switch es muy bueno, y será un dispositivo ideal para exhibir grandes videojuegos de consola allá donde vayamos. Por ejemplo, si llevase por ahí mi Switch con un juego del nivel de *Super Mario Galaxy*, estoy seguro de que impresionaría tanto a la gente que muchos irían a comprar su propia consola; aún queda por ver si *Super Mario Odyssey* será capaz de algo así. Más aún que *Zelda*, *Mario* puede ser una vez más el gran referente que necesita Nintendo para cambiar el mundo de los videojuegos con Switch, y conseguir así que los juegos de consola recuperen popularidad y ganen adeptos entre los que hoy en día pasan las horas muertas jugando con el móvil.

Todavía es muy pronto para saber si Switch podrá cambiar la manera en que los usuarios entienden los videojuegos actualmente, y llamar la atención de la gente tanto como la vieja Wii en su día. Pero estoy seguro de que durante los próximos meses se presentarán muchos de los juegos que echo en falta ahora mismo, y de que Nintendo ha incorporado todas estas increíbles funciones en los Joy-Con para aprovecharlas con el software adecuado. ■

DURANTE LOS PRÓXIMOS MESES SE ANUNCIARÁN MUCHOS DE LOS JUEGOS QUE ECHO EN FALTA AHORA MISMO

DATOS CONFIRMADOS

DATOS GENERALES

- **LANZAMIENTO** 3 de marzo
- **PRECIO** 329 €

DATOS TÉCNICOS

- **PANTALLA** Panel capacitivo de 6,2" con resolución 1280x720
- **ALMACENAMIENTO INTERNO** 32 GB (ampliable con tarjetas microSDXC de hasta 2 TB)
- **PROCESADOR** Nvidia Tegra personalizado
- **BATERÍA** Autonomía entre 2,5 y más de 6 horas, dependiendo del juego/uso
- **PUERTO** USB-C para carga

DATOS TÉCNICOS DEL MODO DOCK

- **RESOLUCIÓN DE PANTALLA DE TV** Hasta 1080p
- **SALIDA DE AUDIO** Sonido 5.1
- **CONEXIONES** 1x HDMI, 2 x USB 2.0, 1 x USB 3.0

¿QUÉ VENDRÁ EN LA CAJA DE NINTENDO SWITCH?

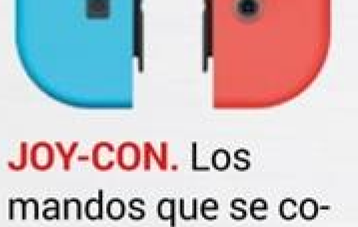


CONSOLA. Con pantalla de 6,2" táctil, altavoces estéreo... Se asemeja a una tablet, pero es más...



BASE. Conecta la consola a este soporte, y vía HDMI, podrás seguir jugando en la tele, cargarla, etc.





JOY-CON. Los mandos que se conectan a la consola.



SOPORTE. Para conectar dos Joy-Con, y formar un mando "al uso".

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM
■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



NINTENDO SWITCH AL DETALLE

El pasado 13 de enero, Nintendo desveló nuevos detalles de su esperada consola, en un evento donde además pudimos probarla a fondo...

El pasado 13 de enero pasará a la historia, al menos en la memoria de muchos jugadores, no sólo por ser el día en que se desvelaron nuevos datos de Nintendo Switch, sino también por ser "el día del madrugón" o "de la empalmada". Y es que a nuestras cinco de la mañana, en Japón, Nintendo celebró un nuevo evento para dar a conocer nueva información de su esperada consola. Un evento que se emitió en directo en todo el mundo y que sirvió para que el presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima, y otras importantes figuras de la compañía, dieran a conocer algunos de los datos más esperados, como la fecha de lanzamiento (fijada ya a fuego para el 3 de marzo) o su precio: 329 euros. Y no sólo eso: también qué llegará en dos versiones (en color negro y el llamado "Neon", con un mando Joy-Con de cada color), junto a un montón de detalles sobre los mandos, el sistema, su funcionamiento, los servicios online y sus juegos.

Como un terremoto, el evento tuvo sus réplicas horas después en otras ciudades del planeta, desde Nueva York a París. Nosotros asistimos al de Londres, donde no sólo pudimos probar de primera mano el sistema, sino también algunos de sus primeros juegos y funciones. De ese primer contacto hemos traido un montón de sensaciones, que vamos a compartir con vosotros en estas páginas. ¿Estáis listos para descubrir todo sobre Switch... junto a algún dato nuevo?

El concepto híbrido

Desde que el proyecto se llamaba NX, una idea siempre ha estado revoloteando alrededor: iba a ser una consola "híbrida", que integrara juego en portátil y sobremesa. Y eso es justo lo que ofrece Switch: tres elementos que nos permiten jugar cómo y dónde queramos. Por un lado está la consola en sí, que estéticamente se asemeja y mucho a una tablet de gama alta, con una pantalla de 6,2 pulgadas y resolución 720p, y que destaca por una nitidez y brillantez simplemente espectacular. A ambos lados de la pantalla encontramos rieles, en los que se encajan, como un guante, sendos mandos Joy-Con (izquierdo y derecho). Con esto, ya tenemos montada la consola portátil, que viene a ser del tamaño del Gamepad de Wii U. Si queremos volver a sacar los mandos de los »



CABLEADO. Incluirá el cargador de corriente y el cable HDMI para conectar la base a la tele.

CORREAS. Para ambos mandos Joy-Con.





LOS COMPONENTES DE SWITCH, AL DETALLE

Nintendo aún no ha desvelado todos los secretos de su consola híbrida, pero sí ha confirmado nuevos datos relativos a cada componente de la consola, incluidos sus mandos Joy-Con y la base (también llamada "dock").

CONSOLA



Su pantalla táctil de 6,2" multitáctil dejará un brillo y nitidez brutales (con sensor de brillo en el borde inferior). Integrará tecnología TouchSense para ofrecer respuesta háptica (mayor feedback al pulsarla). Los botones de volumen y power, y la entrada de cascos estarán en la parte superior; los altavoces, en la inferior. En la parte trasera está su soporte, que esconde la ranura microSD.

JOY-CON

Aunque son pequeños, estos "matones" mandos encierran un montón de buenas ideas en su interior. Ambos Joy-Con son ligeramente distintos (posición del stick, algún botón...), pero ambos tienen en común 8 botones y un stick, suficientes para que cada uno sea un mando completo en experiencias como *Mario Kart 8 Deluxe*. Además, su tecnología de movimiento y vibración es aún más precisa.

1. **Botón de extracción**
2. **Botones L, ZL, R y ZL**
3. **Botones + y -**
4. **Botones de dirección**
5. **Botón de captura**
6. **Botones SL y SR**
7. **Led de jugador**
8. **Botones X,Y, A y B**
9. **Botón Home**
10. **Puerto infrarrojo**

BASE

Al depositar la consola en su interior, podremos ver la señal en la tele, y cargar la portátil y los Joy-Con. Cuenta con dos puertos USB 2.0 en el frontal, que tendrán diversos usos, como cargar mandos o, en el futuro, alojar discos duros para descargar los juegos. En su parte trasera, tras una tapa, se esconden la toma de corriente, un puerto USB 3.0 y un conector HDMI para sacar la imagen a la tele. No cuenta con conector de banda ancha (se podrán utilizar adaptadores USB).





Switch tiene una capacidad de almacenamiento de 32 GB, ampliable hasta 2 TB más vía tarjetas microSDXC.

» rieles, basta con pulsar un pequeño botón circular que tienen en la parte superior trasera, y tirar de ellos para arriba. Así de sencillo, en apenas unos segundos, volvemos a tener la portátil "desmontada". Y tranquilos, que dada su robusta construcción, no parece que los rieles, ni los mandos, vayan a coger holgura tras repetir este proceso unos cientos de veces. Y es que, ante todo, en las distancias cortas, ésa ha sido una de las cosas que más nos ha gustado de Switch: su construcción. No parece una consola de Nintendo más, sino que está más cerca de recordarnos a un gadget tecnológico de última generación. Se nota en el tacto, en sus acabados, en el diseño...

Para disfrutar de los juegos en la pantalla del televisor, basta con deslizar la consola, con o sin Joy-Con, en el interior de la base o "dock". Tranquilos, que donde se aloja está fabricado en un material que promete no rayar ni la pantalla ni los marcos... Lo importante es que, en apenas dos o tres segundos, la pantalla de la portátil entrará en reposo, y podremos ver la imagen en el televisor (siempre y cuando el "dock" esté conectado por HDMI a la tele y tenga corriente, claro). En la otra dirección, es decir, sacar la consola de la base para volver al modo portátil, funciona exactamente igual, y es igual de rápido. En este sentido, Switch cumple una de sus premisas básicas: la transición entre sus distintos modos de juego es muy rápida, suave y sin complicaciones de ningún tipo.

En modo TV, la resolución de los gráficos aumenta —en modo portátil, repetimos, estará bloqueada a 720p—, aunque dependerá de cada juego. Mario Kart 8 Deluxe, por ejemplo, lo hará a 1080p y 60 fps, mientras que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* en modo TV estará bloqueado a 900p y 30 frames por segundo. En pantalla, los juegos lucen mejor que Wii U, aunque no es un salto abismal. *Mario Kart 8* ya lucía muy bien en Wii U, y en Switch sigue siendo impresionante... pero casi todos los juegos resultan mucho más impactantes en modo portátil. Este proceso de escalado es obra del procesador de Switch, una versión modificada de la venerada serie Tegra de NVIDIA. Un SoC (System on a Chip, o sistema en un chip) que va acompañado de un pequeño ventilador interno. De ahí que Switch tenga unas pequeñas rendijas en su parte superior, para poder sacar el aire caliente que genera el procesador, que funcionará a mayor velocidad cuando esté en el dock. Nintendo no quiso confirmar otros datos técnicos, más allá de que en modo portátil sólo usa un 40% de la capacidad de proceso y que es compatible con algunos de los motores más extendidos, como Unity o Unreal 4. Queda por conocer datos como la cantidad de RAM que montará, aunque sí confirmó otros aspectos, como que la consola llegará con 32 GB de almacenamiento interno, ampliable de dos formas: bien con tarjetas microSDXC (será compatible hasta con los futuros modelos de 2 TB) y con discos duros USB conectados a la base... aunque esta opción no estará disponible de lanzamiento.

LA PROBAMOS

El pasado13 de enero, Switch se presentó de manera oficial en distintos puntos del planeta. Nosotros asistimos a la presentación en Londres, donde pudimos probar los primeros juegos... y hacer el indio (o el vaquero, mejor dicho).

EL MENÚ DE SISTEMA

La interfaz del sistema sigue siendo una de las incógnitas de Switch, y aunque Nintendo desvelará sus características en el futuro, veremos los juegos instalados, los ajustes, la sincronización de los mandos, las capturas de imagen... y más.

Permíteme que insista...

A pesar de todos estos datos, y la "brujería" que esconde el mecanismo de la base, seguimos diciendo que lo que mejor sensación nos ha dejado ha sido el propio hardware. En modo portátil, es sorprendentemente ligera (alrededor de 300 gramos), más fina de lo que parece en las fotos y, como decimos, bien acabada, muy robusta, sin sensación de ser endeble.
Los Joy-Con, por separado de la consola, pueden resultar algo pequeños... pero esconden también un montón de secretos bajo su carcasa: tienen giroscopio y acelerómetro (por lo que pueden utilizarse en juegos con control de movimiento), nuevos motores de vibración que dejan unos posibles usos y sensaciones mucho más impresionantes y, en el caso del Joy-Con derecho, un sensor infrarrojo, que detecta gestos de nuestras manos, distancias... Separados de la consola, los Joy-Con pueden utilizarse de dos modos: unidos al soporte que viene en la caja se convierten en un mando "al uso", como el de cual- »



UNA CONSOLA, TRES MODOS DE JUGAR

Gracias a su filosofía "híbrida", que combinará la funcionalidad de una portátil con la de una consola de sobremesa, podremos disfrutar de Switch de tres formas muy distintas: como una consola portátil, como una consola de sobremesa y como algo intermedio...

MODO TV

Al introducir nuestra Switch en la base, la pantalla de la portátil se apagará, y veremos la imagen en la tele. Podremos jugar con los dos Joy-Con insertados en el mando-soporte, o con un mando Pro, como hacemos con otras consolas. El cambio de modo portátil a modo TV, o viceversa, apenas lleva dos o tres segundos de espera.

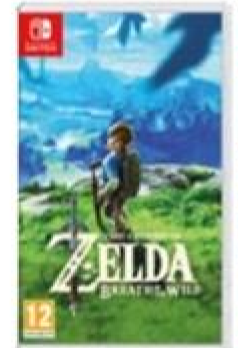
MODO SOBREMESA

La parte trasera de Switch tiene un soporte extraíble, para dejar en pie la portátil. De este modo, podremos extraer los Joy-Con y jugar con un amigo en cualquier sitio.

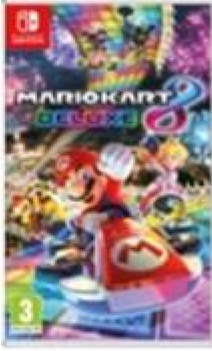


PORTÁTIL

Con los dos Joy-Con conectados a la pantalla, podremos utilizarla como una portátil, con el enorme atractivo de poder disfrutar, en cualquier parte, de juegos con mayor calidad gráfica que lo visto en Wii U (a 720p de resolución, eso sí) y en una pantalla realmente nítida y brillante. No la hemos probado a la luz del día, pero quizá se vea mejor que otras portátiles.

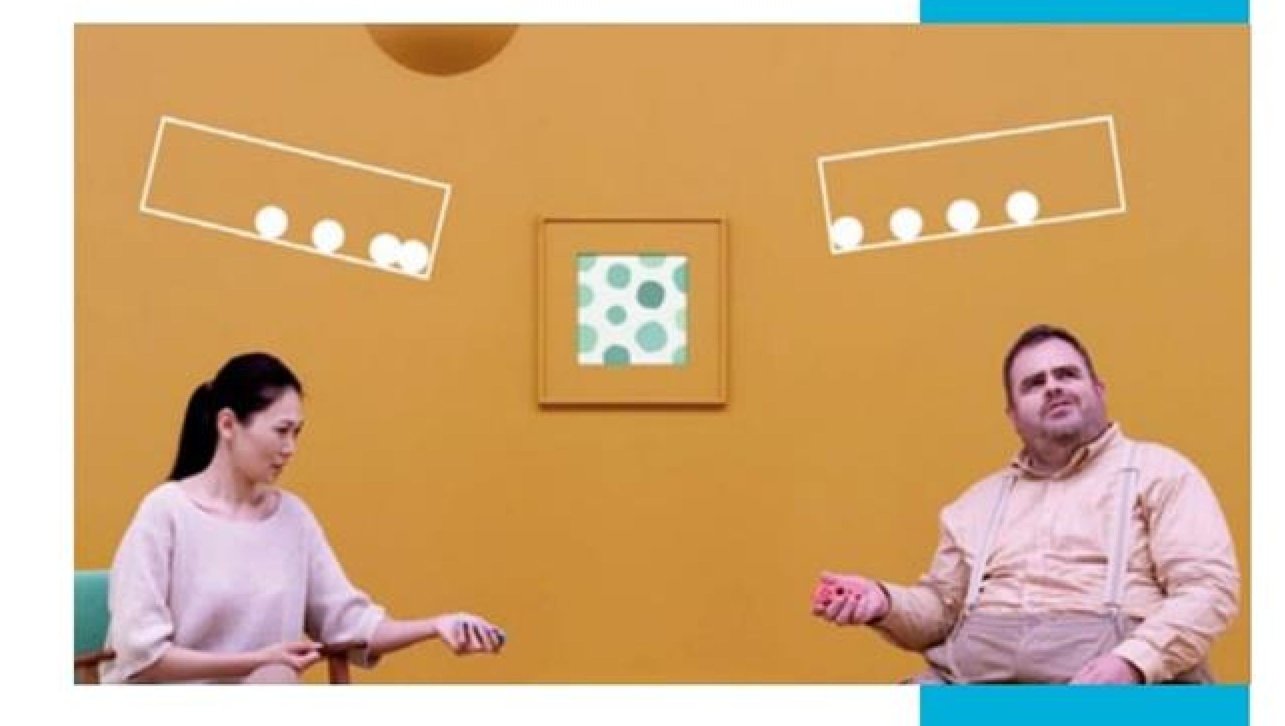




LAS CAJAS DE LOS JUEGOS

Switch se nutrirá de juegos en formato físico y digital vía eShop. Los primeros llegarán en formato cartucho o "Game Card", unas tarjetas al estilo DS que tendrán hasta 32 GB de primeras (podrán ser de más capacidad). Eso sí, las partidas no se guardarán en el cartucho (en el almacenamiento de la consola). Las cajas de los juegos tendrán un tamaño similar a las de PSP.



» quier otra consola, para poder jugar en la tele; separados, se pueden compartir con otro jugador para jugar cada uno con un Joy-Con en el "modo sobremesa" (o "Tabletop") y así disfrutar a títulos multijugador en cualquier parte, con una única consola. De hecho, Nintendo nos ha "soplado" que una Switch podrá reconocer hasta 8 mandos Pro a la vez (suponemos que ocho Joy-Con también), para disfrutar por ejemplo, de unos partidos multijugador local en *NBA 2K18*. Eso sí, tenemos que dedicarle más tiempo a esta opción, a compartir los Joy-Con, ya que quizá puedan acabar resultando algo incómodos, por dos razones. La primera, el tamaño. Son unos mandos pequeños, de aproximadamente el mismo tamaño que una Game Boy Micro, y pueden no ajustarse del todo bien a unas manos grandes. Segundo, el Joy-Con izquierdo es distinto al derecho, que tiene el stick analógico más centrado y, a la larga, puede resultar más incómodo. Pero, como decimos, tenemos que dedicarle más tiempo...

Cuestión de rendimiento

Nintendo también confirmó que los Joy-Con, tras un ciclo de carga completo, tendrán una autonomía de aproximadamente 20 horas, dependiendo del uso que le demos (por ejemplo, juegos con más control por movimiento y vibración).

La batería de la consola, por su parte, tendrá una autonomía que oscilará entre las tres y las seis horas, dependiendo del juego y el uso, y tardará en cargar en torno a tres horas. En la presentación, Nintendo dijo que los juegos más exigentes, como *Breath of the Wild*, dejarán la batería de la consola "seca" después de tres horas de juego, aunque algunas pruebas posteriores han dejado una duración algo superior, de unas tres horas y media. Otros juegos "menos exigentes", como *Mario Kart 8 Deluxe*, oscilarán entre las cuatro o cinco horas... dependiendo del volumen de los altavoces, del brillo de la pantalla... Y algunos juegos de la eShop, con menos requerimientos técnicos, dejarán entre cinco o seis horas. Del mismo modo, Nintendo tampoco ha confirmado otros usos que se le podrá dar a la consola, aunque parece seguro que tarde o temprano llegarán a la eShop aplicaciones de las principales redes sociales, como pueda ser Twitter, ya que poder capturar pantallas y compartirlas será una de las muchas opciones que ofrecerá la consola (el Joy-Con izquierdo contará con un botón dedicado a tal efecto). En el futuro también se podrán capturar vídeos... Lo que está por ver si estas capturas y vídeos cambiarán de resolución cuando juguemos en modo portátil o con la consola conectada a la base. Como decimos, el evento fue una primera toma de contacto, y sigue habiendo incógnitas.

ASÍ ES EL "RUMBLE HD"

Uno de los aspectos que más ha gustado de los mandos es la vibración "HD". Los motores crearán todo tipo de efectos, como la ilusión de tener canicas dentro del mando al moverlo. En Zelda, transmitirá, por ejemplo, la sensación de tensar un arco.

EL PUERTO INFRARROJO

El Joy-Con derecho cuenta con un puerto infrarrojo en su parte inferior, que se utilizará en juegos como *1,2 Switch*. Este receptor será capaz de calcular distancias y captar los gestos (como el piedra, papel y tijera) de nuestra mano. Y lo cierto es que funciona bien.

Al lanzamiento... y más allá

Switch se lanzará el 3 de marzo, y lo hará acompañada de 5 juegos en formato físico: *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, *1-2-Switch*, *Just Dance 2017*, *Skylanders Imaginators* y *Super Bomberman R*. Un catálogo algo escueto, aunque con un primer imprescindible como *Zelda*. Falta por conocer cómo abrirá sus puertas la eShop de cara al debut de la consola. Se sabe que, en marzo y por vía sólo digital, llegarán otros títulos, como el super divertido SnipperClippers, Fast RMX o Has-Been Heroes, lo nuevo de los creadores de *Trine*... pero ni tienen aún fecha, ni se sabe si llegarán acompañados de juegos de la Consola Virtual. El plan que ha trazado Nintendo es que, cada mes, haya al menos un triple A o gran juego que llevarse a la boca. En abril llegará *Mario Kart 8 Deluxe*; en primavera *ARMS*, en verano *Splatoon 2*, en otoño *Skyrim*, en navidades *Super Mario Odyssey*... y lo que queda aún por anunciar..

Tampoco se sabe muy bien qué va a pasar con el entorno online de la consola. Nintendo tiene que desvelar sus planes a este respecto antes del lanzamiento, pero, por ahora, se sabe que Switch tendrá un servicio online de pago. No se sabe a







LOS PRIMEROS ACCESORIOS

Nintendo prepara ya una batería de periféricos oficiales con los que "vestir" a su nueva consola. Estos serán los primeros.

OFICIALES



JOY-CON. Se podrán comprar tanto sueltos (a 49,95€) como en pareja (por 79,99€). Algo caros, sí.



CORREAS. Ideales para jugar sin miedo a que se caigan los Joy-Con. Conserva los botones SL y SR.



VOLANTES. Se venderán en pareja, y nos permitirán insertar el Joy-Con y usar los controles por movimiento.



SOPORTE DE CARGA. A diferencia del que viene en la caja, este nos permitirá cargar los Joy-Con mientras jugamos (por 24,95€)



PRO CONTROLLER. Un gran mando que heredará la esencia del de Wii U, con un gran acabado, giroscopio, NFC... por 69,95€.



FUNDA Y PROTECTOR DE PANTALLA. Por 19,99€ podrás llevarte esta sobria funda.



CARGADOR. Vendrá uno en la caja, pero por si queremos una segunda unidad del cargador USB-C, se venderá por 24,95€.

DE TERCEROS



FUNDA ARDISTEL. Será uno de los primeros third-party en lanzar periféricos como un "dock" o esta funda protectora con los motivos del nuevo *Zelda*.



MOCHILA. También veremos multitud de soluciones de transporte, tanto de la consola, como de la base y otros periféricos. Esta llegará a EE.UU. el día 3 de marzo.



FUNDA CON SOPORTE. Aunque Switch cuenta con su propio soporte, también veremos fundas que explorarán esta opción, como este modelo en concreto...

SIN OLVIDAR EL PASADO MÁS RECIENTE DE NINTENDO

COMPATIBLE CON AMIIBOS
Switch será compatible con las exitosas figuras amiibo. El Joy-Con derecho será el que tenga el lector NFC, que también estará presente en el mando Pro. A ver si no cómo íbamos a utilizar las nuevas figuras de Link y compañía en *BotW*...



CONTROL POR MOVIMIENTO
Switch también recuperará, con los Joy-Con, los controles por movimiento. No habrá barra sensora, pero el giroscopio, acelerómetro y puerto infrarrojo nos permitirán disfrutar de experiencias como los minijuegos de *1-2-Switch*.




¿CÓMO ES DE GRANDE FRENTE A 3DS Y EL GAMEPAD DE WII U?

Sin un punto de referencia, era difícil de imaginar cuán grande sería la nueva consola... pero ya es posible hacerse una idea. La pantalla en sí, sin Joy-Con, es casi tan grande como una 3DS XL. Con los mandos puestos, es algo más grande que el Gamepad de Wii U... aunque no resulta tan "plasticosa" y es más delgada y robusta.

» cuánto ascenderán sus cuotas, pero sí se han detallado algunas de sus primeras características. Por ejemplo, que desde el lanzamiento de la consola hasta otoño será gratuito. Después, de pago. También se ha confirmado que toda la funcionalidad entre usuarios (chat, organizar sesiones de juego...) se realizará desde una app para nuestro smartphone (está por ver si tarde o temprano no llegará también a la propia consola). Funciones de 3DS muy queridas como Miiverse o Streetpass, desaparecen... y está por ver qué aplicaciones recibirá (no se sabe si llegarán servicios de vídeo como Netflix). La suscripción, además de habilitar el juego online, tendrá otros beneficios para los suscriptores, como acceso a un título de NES o SNES con modo online. Pero, a diferencia de PS + o Live, sólo accederemos a ese juego durante el mes que "toca". Pasado el mes, si queremos seguir jugando, tendremos que pasar por caja... Al menos parece que Switch permitirá tener más de una cuenta de usuario.

El penúltimo asalto

Hasta el 3 de marzo, Nintendo aún tiene un largo recorrido por hacer, y un montón de anuncios con los que terminar de perfilar su consola. El primer contacto ha sido más que satisfactorio, sobre todo por la parte del hardware y algunos de sus juegos, como *Zelda* y *Mario Kart 8 Deluxe*, aunque otros aspectos, como el catálogo inicial o el precio de los accesorios, nos han dejado fríos. Para ver su catálogo para 2017, sólo tienes que pasar de página... ■

? DUDAS QUE AÚN QUEDAN POR DESPEJAR

Nintendo ha desvelado muchos aspectos de su nueva consola, pero aún quedan muchas cosas por anunciar. He aquí algunas...

- Las especificaciones técnicas completas, si tendrá Bluetooth y datos como si una Switch podrá tener más de una cuenta de usuario (todo apunta a que sí).
- ¿Se podrá recuperar el contenido digital comprado en la eShop, como juegos de la Consola Virtual? ¿Aparte de juegos, que apps podremos descargar?
- ¿Cuánto tardan en cargar los Joy-Con? ¿Veremos alguno con la cruceta de Nintendo? ¿y otros modelos?

Lo que nos ha gustado

EL HARDWARE. Se parece más a un gadget tecnológico de última hornada que a una "típica" consola Nintendo.

LA PANTALLA. Super nítida y brillante, con grandes ángulos de visión. Y la vibración HD, que sorprende mucho.

CONCEPTO HÍBRIDO. El simple gesto de insertar tu Switch en la base (o sacarla), para jugar en la TV o como portátil funciona de maravilla, y en apenas 2 segundos de espera estarás pasando de un modo a otro.

Lo que no nos ha gustado

AUTONOMÍA. Nintendo asegura que la batería, tras una carga completa, durará entre 3 y 6 horas, dependiendo del uso. Tres pueden saber a poco.

CATÁLOGO INICIAL. La consola debutará con 5 juegos en formato físico... y sólo *Breath of the Wild* despunta. Ah, y ojo al precio de los accesorios...

ONLINE. Aún faltan detalles, pero será de pago. Y funciones básicas como el chat o el matchmaking se gestionarán desde una app de nuestro móvil.

COMO PORTÁTIL, SWITCH VA A SER LO MÁS BESTIA QUE HAS TENIDO NUNCA ENTRE TUS MANOS...

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

El nacimiento de una nueva leyenda

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 3 DE MARZO

Se han escrito ríos de tinta sobre la escasez de catálogo inicial de Switch, del que se esperaba más, indudablemente, pero tiene una carta de presentación llamada *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, y eso son palabras mayores. Se repite la historia que ya vimos con *Twilight Princess*, con un lanzamiento simultáneo que supone, a la vez, la última gran exclusiva de una consola y la primera de su sucesora.

Reconstruyendo los cimientos de un templo

Breath of the Wild se ambientará en el reino de Hyrule más grande que se haya visto. El protagonista será Link, que deberá enfrentarse a Ganon, un villano que reaparece cada cierto tiempo para desatar la calamidad. Al parecer, el héroe despertará después de cien años y deberá hacerle frente con la ayuda de Zelda, que no sería de extrañar que, en esta ocasión, fuera jugable, pues vestirá casi igual que Link y una imagen oficial la muestra sacando la Espada Maestra de su pedestal.
No se nos ocurre una idea mejor que un protagonismo compartido. De hecho, esta entrega concederá más peso que nunca a la historia, hasta el punto de que habrá voces por primera vez y, encima, estarán en castellano. ¡Aleluya!

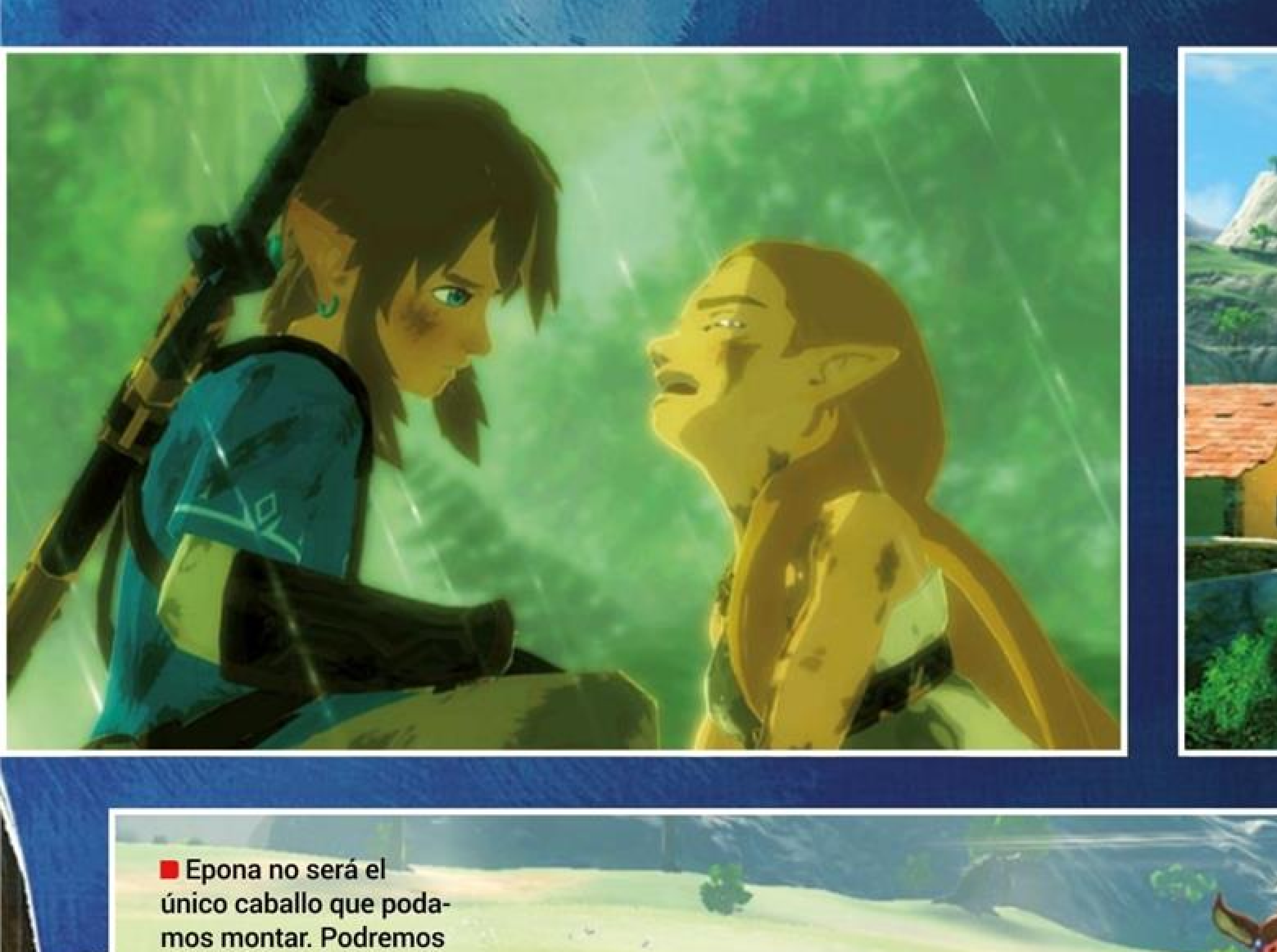
El juego conservará toda la idiosincrasia de *Zelda*, pero con nuevos planteamientos por doquier. Para empezar, seremos libres de ir adonde queramos y hacer las cosas en cualquier orden. El movimiento por el entorno será mucho más fluido, ya que Link podrá saltar estando parado y trepar por cualquier sitio, sabiendo que habrá una barra de esfuerzo. Asimismo, no habrá corazones para curarse, sino que deberemos cocinar y comer. También habrá que tener en cuenta el clima (calor, frío, rayos) a la hora de vestirse, y las armas, que habrá que crearse con elementos del entorno (como ramas de árbol), se gastarán.

La versión de Switch será más vistosa que la de Wii U, con mayor carga gráfica y mejor sonido ambiente. Además, la resolución en la tele será de 900p (por 720p de Wii U) y, en modo portátil, aunque baje a 720p, lucirá increíble. A priori, ambas correrán a 30 fps. La única duda es: ¿Igualará a *Ocarina of Time*? ■



UN PACK LEGENDARIO

A diferencia de Wii U, Switch tendrá una edición especial del juego, que incluirá una figura de la Espada Maestra de la Vida y una selección de temas de la banda sonora. Ha habido cierta polémica, ya que, en Estados Unidos, habrá ediciones más completas, que incluirán un mapa de Hyrule o una funda para la consola.

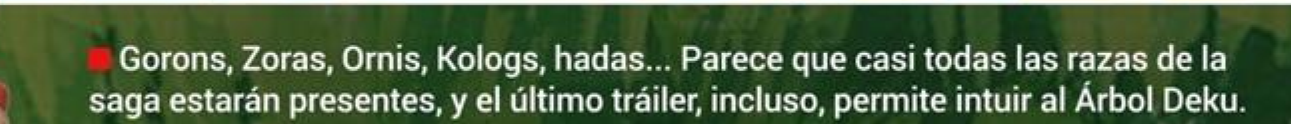




Epona no será el único caballo que podamos montar. Podremos domar a otros equinos, cada uno de los cuales tendrá unos parámetros.

EN MUY BUENA COMPAÑÍA

El 3 de marzo, se pondrán a la venta también cinco figuras amiibo inspiradas en el juego. Las cuatro que veis al pie de este cuadro (Link arquero, Zelda, Link jinete y Bokoblin) se podrán adquirir por 14,95 €, y habrá una quinta que representará a un Guardián, uno de los enemigos del juego, aunque ésa se irá hasta los 19,95 €. La figura de Link Lobo de *Twilight Princess* también será compatible y permitirá invocar al personaje.



Gorons, Zoras, Ornis, Kologs, hadas... Parece que casi todas las razas de la saga estarán presentes, y el último tráiler, incluso, permite intuir al Árbol Deku.

SUPER MARIO ODYSSEY

Hay mundo más allá del Reino Champiñón

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ NAVIDADES

Mario es uno de los personajes más veteranos de la industria, pero está lejos de jubilarse. Su capacidad para reinventarse y seguir sorprendiendo volverá a quedar patente con *Super Mario Odyssey*, una entrega que tendrá un desarrollo en enormes mundos abiertos, algo que no veíamos desde *Mario 64* y *Mario Sunshine*, en los tiempos de Nintendo 64 y Gamecube, hace ya casi quince años.

Su altura de miras queda patente en el mero hecho de que no se ambientará en el trilladísimo Reino Champiñón, sino en el planeta Tierra, por el que el fontanero viajará con ayuda de una aeronave. Entre los escenarios que se han visto hasta ahora, hay una ciudad que recuerda mucho a Nueva York (Edificio Chrysler incluido), un poblado en el desierto o un bosque. Aun así, la imaginería de la saga estará muy presente, con enemigos como los goombas o las plantas-piraña, además de un caballeroso Bowser, que, ataviado con una hilarante chistera, volverá a raptar a la princesa Peach.

La gorra de Mario tendrá mucho que decir en la jugabilidad, pues podrá arrojarla y, mientras está suspendida en el aire, rebotar sobre ella para salvar grandes distancias. Además, el fontanero podrá trepar por cornisas, rodar como una bola o cabalgar sobre una especie de estatua leonina. ■



■ Las animaciones de Mario serán deliciosas. Aquí, está asombrado ante este ser de influencia mexicana. Y ese cartel... ¿Se llamará Gorra Loca la visera del fontanero?



■ La gorra de Mario será un elemento esencial de esta entrega, pues parece que tendrá vida propia y se podrá lanzar para golpear a los enemigos o saltar sobre ella.



MARIO KART 8 DELUXE

Cambio de ruedas

■ NINTENDO ■ VELOCIDAD ■ 28 DE ABRIL

Wii U ha tenido exclusivas muy interesantes, y lo lógico es que Nintendo les dé una segunda oportunidad en Switch en forma de remasterizaciones. La primera en anunciarse ha sido la de *Mario Kart 8*, que llegará con todos los contenidos que vimos en la anterior consola, incluidos los dos DLC. Las principales novedades serán sus cinco personajes extra (Inkling chico-chica, Bowsy, Huesitos y Rey Boo), la opción de llevar dos objetos simultáneamente en las carreras y la adición de escenarios en el modo Batalla. El multijugador local admitirá hasta ocho personas, pero no se ha especificado nada del online.


Los personajes tendrán un aspecto ligeramente más "chibi" que el de las dos entregas previas de *Xenoblade Chronicles*.



XENOBLADE CHRONICLES 2

Rol monolítico

MONOLITH SOFT ■ ROL ■ 2017

Quizás no tiene el reconocimiento de otras, pero *Xenoblades Chronicles* es una de las mejores sagas de rol japonés de los últimos años. Monolith Soft está trabajando ya en en una nueva entrega y, aunque nos cuesta creerlo, sabiendo los tiempos que suele manejar el estudio, Nintendo asegura que llegará en 2017. Por ahora, no se conocen grandes detalles del argumento, más allá del trasfondo amoroso que permiten intuir algunas frases del tráiler, si bien podría ser que la espada que maneja el protagonista tuviera alma humana o algo similar, pues, en el vídeo, se puede ver a una chica vestida con una vestimenta que hace gala de idénticos colores: rojo y verde esmeralda... El mapa será gigantesco y habrá un imponente árbol que seguro que tiene mucho que decir en la historia.


Como sucedía con el Gamepad de Wii U, si se desea, el control se podrá configurar para apuntar con los sensores de movimiento de los Joy-Con o el mando Pro.


Nintendo no ha hecho referencia a un modo Campaña, pero es de esperar que lo haya, pues el de la primera entrega funcionaba genial como shooter plataformero.

SPLATOON 2

Otra ración de calamares en su tinta

NINTENDO ■ SHOOTER ■ VERANO

La IP más pintona de cuantas ha desarrollado Nintendo en mucho tiempo es, sin duda, *Splatoon*, por lo que no es de extrañar que vayamos a ver una secuela ya en los primeros meses de vida de Switch. De nuevo, encarnaremos a los Inklings, con el protagonismo principal para las batallas multijugador de cuatro contra cuatro, en las que el objetivo será pintar el escenario del color de nuestro equipo con toda clase de armas pintureras, desde pistolas y bazookas hasta rodillos o aspersores. Habrá tanto multijugador local como online, aunque el chat de voz requerirá de una aplicación para smartphones. El ritmo será endiablado, pues podremos convertirnos en calamares para surcar la tinta y, esta vez, podremos rodar. Como en el original, la idea es ir ampliando el contenido (mapas, armas, trajes) con sucesivas actualizaciones.



JUEGOS EXCLUSIVOS

Nintendo nutrirá a Switch de muchos juegos propios, y las third parties también parecen dispuestas a desarrollar con ella en mente.

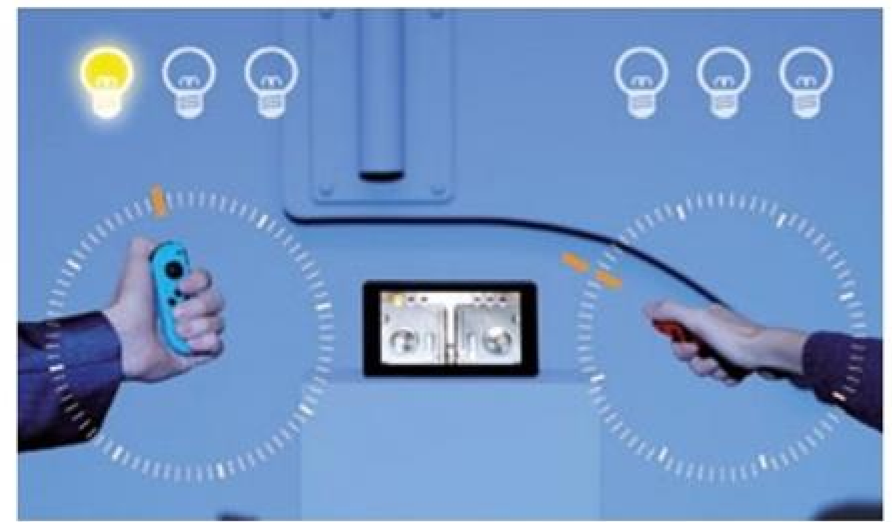


Testeo de los Joy-Con

Los mandos modulares han resultado ser una caja de sorpresas, y dos juegos van a mostrar sus virtudes a muy corto plazo.









1-2-SWITCH

■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 3 DE MARZO

De cara al día de lanzamiento de Switch, éste es el único juego propio que Nintendo ha confirmado, aparte de *Breath of the Wild.* Será una compilación de minijuegos, la mayoría para dos personas, con la que quedarán patentes las bondades de los Joy-Con, especialmente el sensor de movimiento y la vibración HD. Habrá un duelo de vaqueros, partidos de ping-pong, apertura de cajas fuertes, festines... Habrá hasta una prueba de ordeñar vacas. Ha habido cierta polémica en torno a él, ya que es el tipo de juego ideal para haber regalado con la consola, como sucedió con *Wii Sports* en su momento, pero se venderá por 44,95 euros.

Indies a la vista

En los últimos años, Nintendo ya ha dado bastante relevancia a los juegos de pequeños estudios a través de la Consola Virtual, y parece que Switch subirá la apuesta con muchos juegos exclusivos.



FAST RMX

■ SHIN'EN MULTIMEDIA ■ VELOCIDAD ■ MARZO

A falta de un nuevo *F-Zero*, saga a la que no se le ve el pelo desde los tiempos de GameCube, este arcade de naves antigravitatorias nos pondrá a más de mil por hora, con treinta circuitos, multijugador (cuatro a pantalla partida u ocho online) y un rendimiento de 1080p y 60 fps.



SEASONS OF HEAVEN

■ ANYARTS PRODUCTION ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

Inspirado en un libro homónimo, *Seasons of Heaven* estará protagonizado por un niño con síndrome de Asperger que recorrerá diversos parajes naturales en compañía de su perro. Aún no se ha visto ningún tráiler que corriera en Switch, pero su dirección artística promete.



HAS-BEEN HEROES

■ FROZENBYTE ■ ACCIÓN / ESTRATEGIA ■ MARZO

Este rogue-like nos pondrá en la piel de tres personajes que deberán escoltar a dos princesas gemelas llamadas Avaline y Beatrix. Con una mezcla de combates por turnos y táctica, podremos combinar cientos de hechizos diferentes para propiciar combos devastadores.



Los Joy-Con vienen a ser los Wiimotes de la consola, y *1-2-Switch*, su *Wii Sports*.

ARMS

NINTENDO · LUCHA · PRIMAVERA

La nueva IP de Nintendo, muy inspirada por el clásico *Punch-Out!!*, ofrecerá unos combates de boxeo muy peculiares, en los que empuñaremos los dos Joy-Con para arrear puñetazos. Los luchadores tendrán brazos extensibles y habrá condicionantes como obstáculos o los propios parámetros de cada contendiente.



SNIPPERCLIPS
A RECORTAR EN COMPAÑÍA

NINTENDO · PUZLE · MARZO

Este interesante rompecabezas nos invitará a recortar personajes de papel para resolver diferentes situaciones. Podremos jugar en solitario, pero lo mejor serán las opciones multijugador para hasta cuatro jugadores, que permitirán cooperar o molestarse para dificultar el cumplimiento de los diferentes objetivos.







SUDA 51



TOSHIHIRO NAGOSHI

APOYO NIPÓN PARA EL FUTURO

Switch ha generado una gran atracción entre los desarrolladores japoneses. En el evento de presentación, el excéntrico Suda 51 anunció que está trabajando en una nueva entrega de *No More Heroes* que supondrá algún tipo de crossover entre el protagonista de la saga, Travis Touchdown, y la escena indie. Toshihiro Nagoshi, el máximo responsable de Sega y padre de *Yakuza*, también presentó sus respetos a la consola, para la que espera mostrar algo pronto. Además, se anunció que hay en desarrollo nuevos proyectos de *Tales of*, *BlazBlue*, *Derby Stallion* y *Story of Seasons*.

Rol y acción desde Oriente

Las primeras compañías grandes en desarrollar exclusivas para Switch son todas de Japón.



SUPER BOMBERMAN R

KONAMI · ACCIÓN · 3 DE MARZO

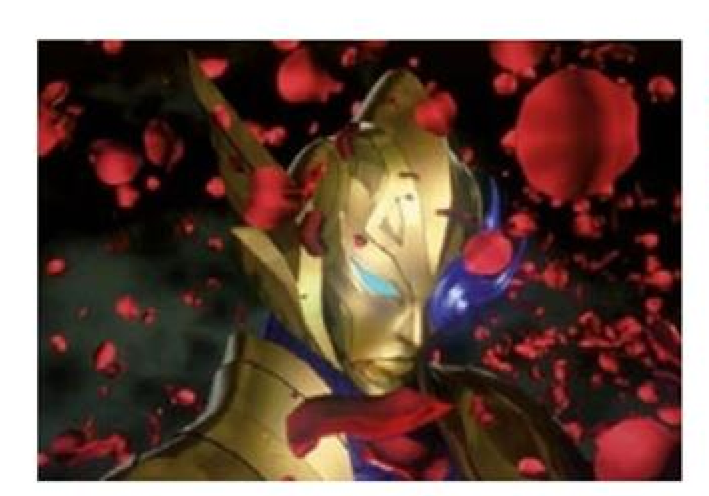
Parecía que Konami había reducido ya sus sagas a *Metal Gear* y *PES*, pero no: *Bomberman*, una de las sagas de Hudson que posee, tendrá nueva entrega con modo Historia con 50 fases y cooperativo, así como un modo Batalla para ocho jugadores.



PROJECT OCTOPATH TRAVELER

SQUARE ENIX · ROL · SIN CONFIRMAR

Los creadores de *Bravely Default* y *Bravely Second*, exclusivos de 3DS, están trabajando en un nuevo RPG para Switch que promete seguir la misma línea, con combates por turnos y un apartado visual muy similar al de los *Final Fantasy* de antaño.



SHIN MEGAMI TENSEI

ATLUS · ROL · SIN CONFIRMAR

Los maestros roleros de Atlus están trabajando en una nueva entrega de su famosa saga, de la que aún no se sabe casi nada.



FIRE EMBLEM WARRIORS

KOEI TECMO · ACCIÓN · OTOÑO

Tras *Hyrule Warriors*, Koei Tecmo traerá otro musou inspirado en una saga de Nintendo. También saldrá en New 3DS.

JUEGOS MULTIPLATAFORMA

Switch no puede competir en potencia con PS4 y Xbox One, pero eso no significa que no vaya a compartir algunos títulos con ellas, porque los gráficos no lo son todo.







DRAGON QUEST HEROES I-II

■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN ■ SIN CONFIRMAR

Sólo está confirmado para Japón, pero es muy probable que este doble musou llegue a Occidente, habida cuenta de que el primer *Dragon Quest Heroes* ya se lanzó aquí en 2015 y el segundo está previsto para el 28 de abril en su versión para PS4.





DRAGON QUEST XI

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ SIN CONFIRMAR

Como *Dragon Quest Heroes I-II*, sólo está confirmado para Japón por ahora, pero, viendo las dos remasterizaciones que se acaban de lanzar en 3DS de *DQVII* y *DQVIII*, sería muy raro que la nueva entrega canónica no llegara a nuestro territorio. Más que ésa, la duda es saber si la versión del juego para la nueva consola de Nintendo se asemejará más a la de PlayStation 4 o a la de 3DS (las imágenes que veis se corresponden a la de la consola de Sony). El protagonista será un joven que, al cumplir los dieciséis años, descubrirá que es la reencarnación de un héroe que salvó el mundo hace tiempo, lo que le llevará a embarcarse en un emocionante viaje de exploración y combates por turnos.



SONIC MANIA

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ PRIMAVERA

Este plataformas en 2D será un tributo a las entregas de Sonic aparecidas en Megadrive. Podremos manejar al propio erizo, a Tails y a Knuckles, tanto en niveles que remitirán a la generación de 16 bits como en otros nuevos. Sólo saldrá en digital, si bien está por ver si la edición coleccionista, sólo confirmada para EE.UU., llega a Europa o no.



PROJECT SONIC 2017

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ NAVIDADES

Desarrollado por el Sonic Team, con un presupuesto más elevado que el de *Sonic Mania*, este juego, aún sin nombre oficial, promete repetir el concepto de *Sonic Generations*, pues estará protagonizado por el Sonic moderno y por el clásico. Presumiblemente, el primero debería correr y saltar por niveles en 3D, mientras que el segundo lo haría en 2D.



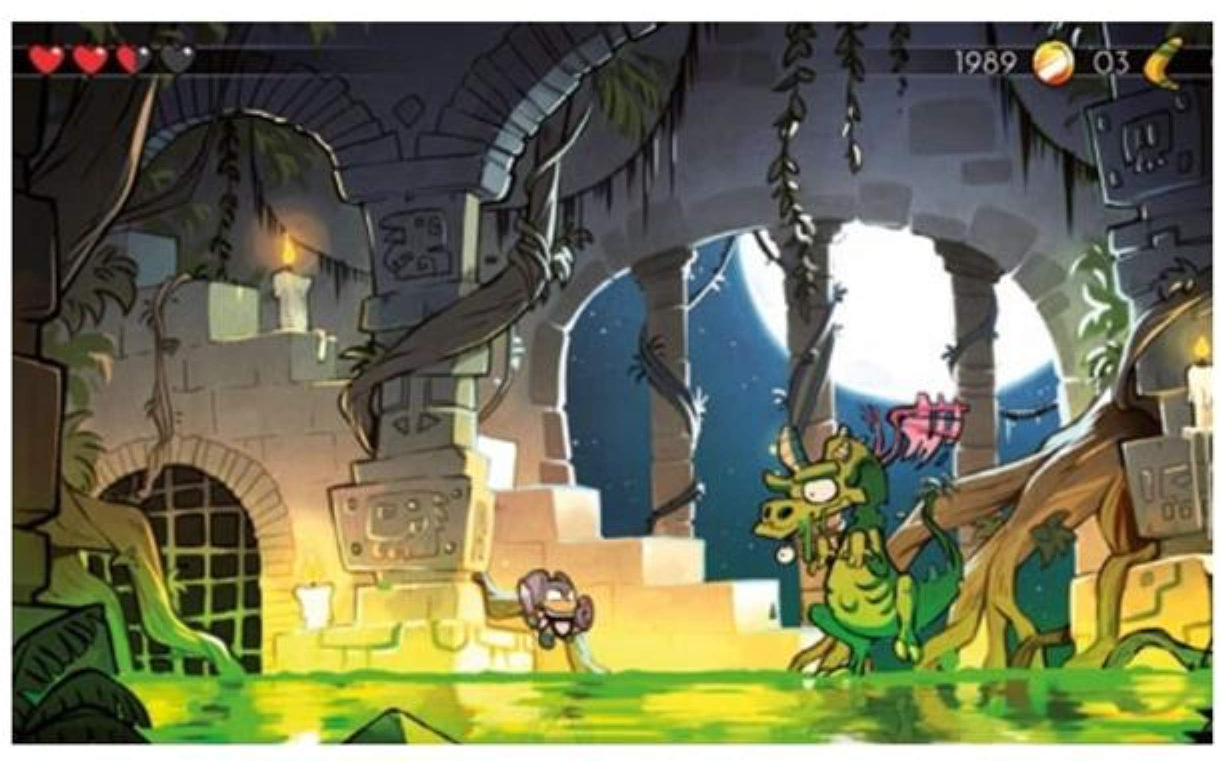




MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

■ GAME ATELIER ■ PLATAFORMAS ■ 2017

Este colorido plataformas en 2D será un sucesor espiritual de *Wonder Boy*. De hecho, el creador de la serie de Sega, Ryuichi Nishizawa, está supervisando el proyecto. El protagonista tendrá hasta seis encarnaciones (humano, cerdo, serpiente, león, rana y dragón), cada una de las cuales contará con unas habilidades propias: olfatear pistas, reptar por paredes, usar la lengua como gancho... Mucho ojo con él.







WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

■ LIZARDCUBE ■ PLATAFORMAS ■ 2017

***Wonder Boy* también ha inspirado este otro título indie,** que será un remake de *The Dragon's Trap*, uno de los mejores juegos de Master System. Lizardcube, también con la supervisión de Nishizawa, ha estudiado a fondo el código del original para que la jugabilidad sea idéntica, desde el "timing" hasta las físicas. El protagonista presentará hasta seis apariencias: humano, lagarto, ratón, piraña, león y halcón.



FIFA

■ EA ■ DEPORTIVO ■ SEPTIEMBRE

Al igual que hizo en los primeros meses de Wii U, Electronic Arts parece dispuesta a dar su apoyo a Switch, empezando con su saga más exitosa. A priori, será una versión propia que podría parecerse más a las de PS3 y 360 que a las de PS4, One y PC, algo que ya se intuye con sólo ver el logo del juego, en color rojo (como en la pasada generación), en lugar de en amarillo.



NBA 2K18

■ 2K GAMES ■ DEPORTIVO ■ SEPTIEMBRE

Como *FIFA*, *NBA 2K* también hizo una intentona en el primer año de Wii U, pero, en lo sucesivo, desistió. Con Switch, el simulador baloncestístico probará suerte de nuevo, aunque dudamos que esta versión vaya a poder hacer uso del bestial motor EcoMotion que emplean las versiones de PS4, Xbox One y PC. Aun así, con que la jugabilidad sea idéntica, los usuarios de la consola van a poder disfrutar de la mejor saga deportiva del siglo XXI.



YOOKA-LAYLEE

■ PLAYTONIC GAMES ■ PLATAFORMAS ■ SIN CONFIRMAR

Tras cancelar la versión de Wii U, Playtonic Games está preparando una alternativa para Switch de este plataformas en E3, que será el sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*.



PUYO PUYO TETRIS

■ SEGA ■ PUZLE ■ PRIMAVERA

Dos tótems de los puzles se darán la mano en este arcade de encajar piezas de formas y colores. Habrá pruebas en solitario, pero lo mejor será el multijugador local y online.



RIME

■ TEQUILA WORKS ■ AVENTURA ■ MAYO

Este precioso juego indie, una vez rota la exclusividad de Tequila con Sony, aterrizará también en Switch, aunque falta por ver si tendrá la edición física o será sólo digital.



SYBERIA 3

■ MICROIDS ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

Kate Walker volverá a la acción en esta aventura. En PS4, One y PC, el lanzamiento está previsto para marzo, pero la versión de Switch aún no tiene fecha oficial.

CONVERSIONES DE JUEGOS

Switch va a recibir un gran número de ports, algo que agracerán, sobre todo, los usuarios de Nintendo que no trabajan otras plataformas. Va a haber mucho entre lo que elegir.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ ROL ■ OTOÑO

Uno de los mejores juegos de rol de la historia desembarcará en Switch con una versión que no se sabe si estará basada en la de PS3-360 o en la reciente remasterización de PS4-One. Tampoco se han dado detalles de si incluirá las expansiones, pero el caso es que podremos jugar en una portátil a un inmenso RPG de fantasía medieval. Como un Dovahkiin, deberemos explorar las tierras de Tamriel, cumpliendo infinidad de misiones, hablando con cientos de personajes y, en última instancia, enfrentándonos a gigantescos dragones.



STEEP

■ UBISOFT ■ DEPORTIVO ■ 2017

Una de las compañías que más han aplaudido el concepto de Switch es, sin duda, Ubisoft, y eso, por lo pronto, se va a plasmar en la conversión de varios de sus juegos, entre ellos el reciente *Steep*. Con una ambientación en zonas montañosas nevadas como el Mont Blanc, podremos disfrutar de cuatro modalidades deportivas: el esquí, el snowboarding, el parapente y la caída con traje volador.



LEGO CITY UNDERCOVER

■ WARNER BROS ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA

Uno de los juegos de LEGO más ambiciosos que se hayan hecho nació como una exclusiva de Wii U allá por 2013 y, ahora, va a volver en forma de remasterización para PS4, Xbox One, PC y, cómo no, Switch. De nuevo, podremos encarnar al policía Chase McCain, que deberá pararle los pies al criminal Rex Fury, en una aventura de estilo sandbox con cerca de 100 vehículos o disfraces que otorgan distintas habilidades.









ULTRA STREET FIGHTER II THE FINAL CHALLENGERS

■ CAPCOM ■ LUCHA ■ 2017

El juego de lucha más influyente de la historia tendrá su enésima versión en Switch. Tomará como base la edición *HD Remix* que vimos en 360-PS3 y añadirá dos nuevos personajes, Evil Ryu y Evil Ken, así como un modo donde podremos pelear junto a un amigo contra un rival manejado por la CPU. La web japonesa de Capcom lo ha listado a un precio equivalente a 40 eurazos. Y encima los Joy-Con sin cruceta...





DRAGON BALL XENOVERSE 2

■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA ■ SIN CONFIRMAR

Otro juego de lucha que se dejará caer por los rings de Switch será *Dragon Ball Xenoverse 2*, cuyo título es provisional. Previsiblemente, la base será la misma que la del juego de PS4, One y PC, pero no será una conversión pura y dura, y no sería de extrañar que se suprima algún elemento, por lo que se dice en la nota de prensa. Por lo pronto, se sabe que habrá una opción para disfrutar del juego en cooperativo local.



SHOVEL KNIGHT

■ YACHT CLUB GAMES ■ PLATAFORMAS ■ MARZO

Este indie, que nació en Wii U y 3DS (además de en PC), no podía perderse la cita con su sucesora. Desde que se lanzó en 2013, el juego ha recibido varias expansiones gratuitas, pero el estudio, en un censurable movimiento, ha anunciado que esas expansiones pasarán a ser de pago, por lo que *Specter of Torment*, por ejemplo, no se incluirá de serie en esta nueva edición.





MINECRAFT Y MINECRAFT STORY MODE

■ MOJANG / TELLTALE GAMES ■ SANDBOX ■ 2017

Uno de los mayores fenómenos de los últimos tiempos ha pasado ya por casi todas las plataformas actuales y, pese a que la licencia pertenece a Microsoft, Switch no va a ser menos. A lo largo de este año, veremos tanto el *Minecraft* canónico, con su infinito sistema de construcción cubista, como la aventura gráfica desarrollada por Telltale Games, *Minecraft: Story Mode*, que llegará en su edición completa.

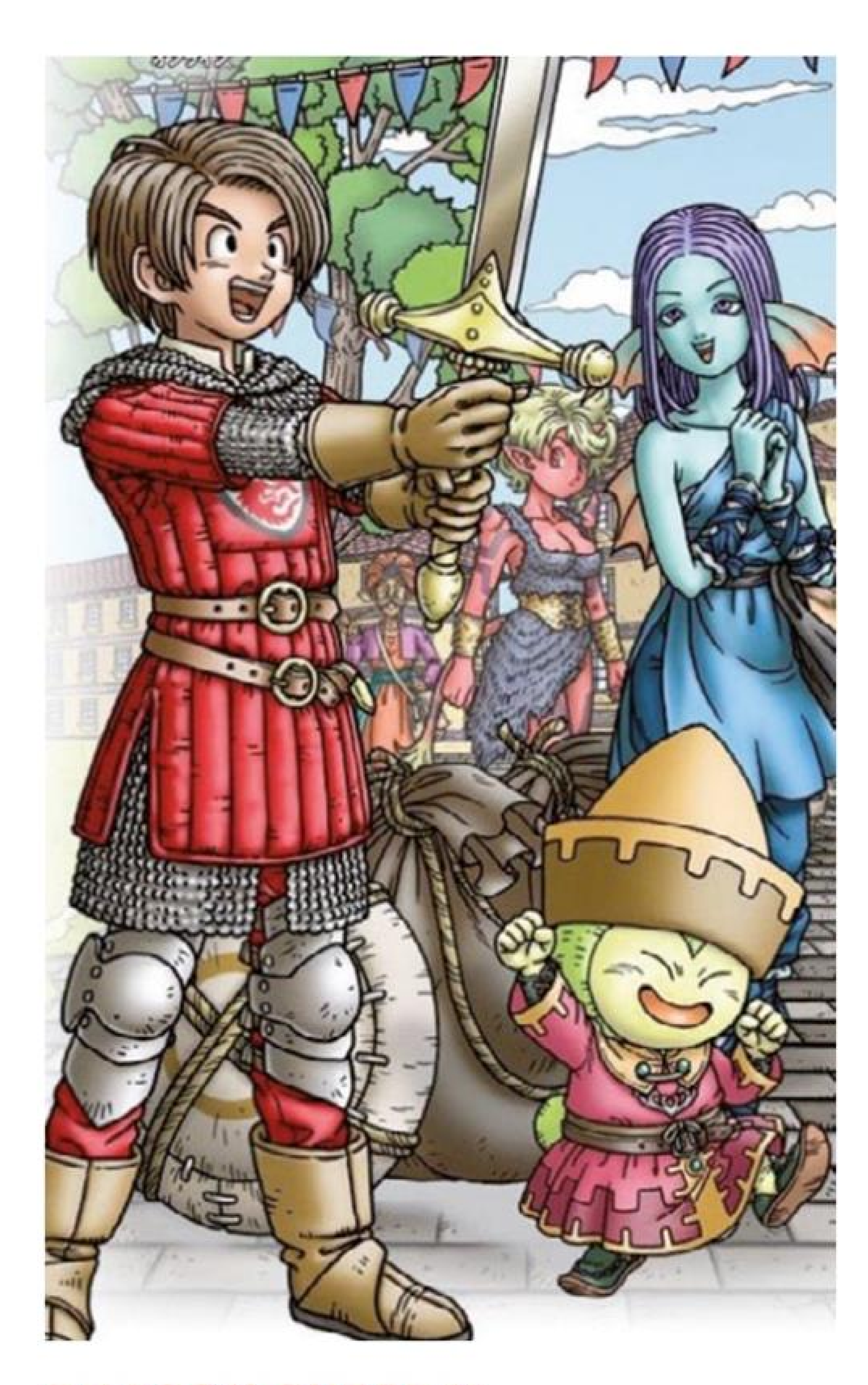




NOBUNAGA'S AMBITION SPHERE OF INFLUENCE Y ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 13

■ TECMO KOEI ■ ESTRATEGIA ■ SIN CONFIRMAR

Los musou de Tecmo Koei ambientados en la China antigua cuentan con innumerables entregas y spin-offs y, precisamente, estos dos títulos de estrategia llegarán a las Switch japonesas durante su primer mes. Aunque en Occidente no tienen tanto tirón, ambos se lanzaron ya en 2016 por estos lares para PS4 y PC, así que no sería de extrañar que acabaran llegando.



RAYMAN LEGENDS DEFINITIVE EDITION

■ UBISOFT ■ PLATAFORMAS ■ SIN CONFIRMAR

Uno de los mejores plataformas de los últimos años dará el salto a Switch con su edición definitiva. Curiosamente, hablamos de un juego que, en su día, iba a ser exclusivo de Wii U y acabó retrasándose para adaptarse a PS3, Xbox 360 y PC, una pléyade de dispositivos que se ampliaría aún más a posteriori, con remasterizaciones para PS4 y Xbox One. Como en el original, manejaremos a personajes como Rayman o Globox en inspiradísimos niveles bidimensionales, muchos de ellos con sus propias mecánicas jugables, con una música y un apartado visual deliciosos. Lo que no se sabe es cuántos usuarios admitirá el multijugador.



DRAGON QUEST X

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ SIN CONFIRMAR

Una de las compañías más decididas a apoyar a Switch es Square Enix, sin ninguna duda, y *Dragon Quest* va a ser un paradigma. Además del pack de *DQ Heroes I-II* y del prometedor *DQXI*, la consola de Nintendo, igual que PS4, recibirá una adaptación de la décima entrega numerada, que sólo se lanzó en Japón para Wii U, Wii, 3DS y PC. Se trata de un juego centrado en el multijugador masivo y, si nos atenemos a a las declaraciones del productor Yosuke Saito, llegaría después de *DQXI*.



SKYLANDERS IMAGINATORS

■ ACTIVISION ■ AVENTURA ■ 3 DE MARZO

Las figuras de Activision tendrán el honor de inaugurar el pabellón de Switch el 3 de marzo. La mayor peculiaridad de esta entrega es que permite crear nuestras propias criaturas, para utilizarlas en niveles plataformeros, con cooperativo para dos personas. Incluirá una biblioteca virtual, para poder jugar sin portal.



REDOUT

■ NICALIS ■ VELOCIDAD ■ PRIMAVERA

Publicado ya para PC el pasado septiembre, este juego, que recuerda mucho a *Wipeout*, nos pondrá a bordo de naves antigravitatorias, en escenarios futuristas ambientados en lugares como El Cairo, Alaska o Abruzzo. El control se apoyará mucho en los joysticks de los Joy-Con para permitir derrapes y otras maniobras.



CUBE LIFE ISLAND SURVIVAL

■ CYPRONIA ■ SANDBOX ■ 2017

Tras lanzarse para Wii U en 2015 a través de la eShop, este sandbox isleño llegará a Switch próximamente, así como a PS4 y PC. Con un estilo similar al de *Minecraft* y un modo multijugador, el objetivo será sobrevivir en una isla cúbica, dando rienda suelta a nuestra capacidad para realizar construcciones.



DISGAEA 5 COMPLETE

■ NIPPON ICHI SOFTWARE ■ ROL / ESTRATEGIA ■ FECHA

Tras lanzarse en PlayStation 4, este RPG táctico se adaptará para Switch con una edición definitiva, que incluirá ocho historias adicionales y siete personajes que no estaban en el original. El protagonista será Killia, un joven demonio que deberá liderar a un ejército de rebeldes en busca de venganza. Ya se ha confirmado que llegará en inglés.



JUST DANCE 2017

■ UBISOFT ■ MUSICAL ■ 3 DE MARZO

Esta saga musical funcionó muy bien en la etapa de Wii, merced a los sensores de movimiento, hasta el punto de que no era raro ver sus diferentes entregas en lo más alto de las listas de venta en España. Por eso, no extraña que Ubisoft la haya elegido para el baile de apertura de Switch. Podremos usar los Joy-Con o, incluso, smartphones.



THE BINDING OF ISAAC AFTERBIRTH+

■ NICALIS ■ SHOOTER ■ PRIMAVERA

El famoso juego de Edmund McMillen tendrá una edición para Switch, tanto en formato físico como en digital. Con un estilo de rogue-like, sus mecánicas serán las de un shooter con joysticks duales. Nicalis también publicó un tuit para anunciar *Cave Story* y *1001 Spikes*, pero lo borró... Es cuestión de tiempo que sean oficiales.



METAL SLUG 3



THE KING OF FIGHTERS '98


WAKU WAKU 7

ARCADE ARCHIVES

■ HAMSTER ■ ARCADE ■ SIN CONFIRMAR

Switch recibirá un puñado de títulos de Neo Geo que arrasaron en los años 90. De momento, están confirmados *The King of Fighters '98, Metal Slug 3, Waku Waku 7, Shock Troopers* y *World Heroes Perfect.*

I AM SETSUNA

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ MARZO

Este RPG, que se lanzó el pasado verano para PS4 y PC, tendrá una adaptación para Switch que, como novedad, incluirá multijugador competitivo. La protagonista se embarcará en un viaje para sacrificarse y salvar a su isla de un demonio.



STARDEW VALLEY

■ CONCERNEDAPE ■ SIMULADOR ■ 2017

Bien valorado por la comunidad de PC, este simulador nos invitará a hacernos cargo de una granja heredada de nuestro abuelo, con un estilo visual muy colorido.



FARMING SIMULATOR

■ FOCUS HOME INT. ■ SIMULADOR ■ SIN CONFIRMAR

El trabajo agrícola también será la base de esta adaptación de la famosa saga de Focus Home Interactive. Preparaos para conducir tractores, cosechadoras...



CONSTRUCTOR HD

■ SYSTEM 3 ■ SIMULADOR ■ 28 DE ABRIL

En este remake del juego de 1997, seremos un constructor inmobiliario que tendrá que levantar nuevas edificaciones, al tiempo que boicotea las de la competencia.



MINNA DE WAIWAI! SPELUNKER

■ SQUARE ENIX ■ PLATAFORMAS ■ SIN CONFIRMAR

Tomando como base *Spelunker World*, este juego de exploración permitirá jugar solo o en cooperativo para cuatro. Por ahora, sólo está confirmado para Japón.

■ Por Sergio Martín @replicante64



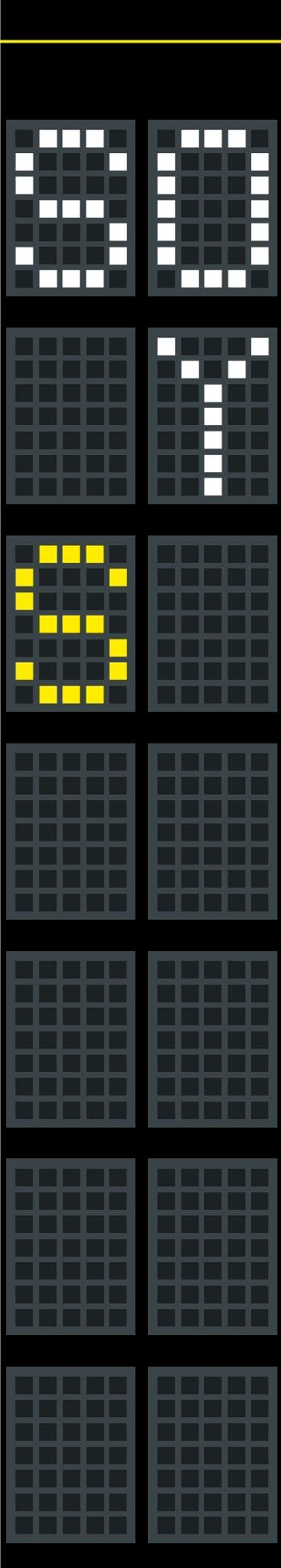
En 2017 y 2018, vamos a asistir al regreso de muchas series clásicas y veteranos creadores de videojuegos, que van a tratar de reverdecer viejos laureles...

La presente generación de consolas y PC está siendo criticada en ciertos círculos de usuarios —no sin razón— por albergar una amplia cantidad de remasterizaciones, reseteos y recopilaciones de todo tipo. Sin embargo, si se cumple lo que está por llegar a lo largo de 2017, también va a destacar por ser testigo del renacer de un gran número de sagas que muchos daban por muertas, así como por el resurgir de auténticos veteranos del sector que llevaban tiempo sin dar señales de vida. Y lo cierto es que, al contrario de lo que pensamos acerca de las remasterizaciones (la gran mayoría nos parecen innecesarias), el hecho de volver a reencontrarnos con Ryo Hazuki para descubrir su destino en *Shenmue III*, disfrutar de nuevo de la creatividad de Hironobu Sakaguchi (que anunciará su nueva producción pronto) o degustar un nuevo *Marvel vs Capcom*, nos hace temblar de la emoción. ¿Y a vosotros?

FALTA DE CREATIVIDAD

¿Y a qué se debe este resurgimiento de las viejas glorias y leyendas del videojuego en general? Pues, en nuestra opinión, a diversos factores, comenzando por la falta de creatividad e imaginación global que está afectando, desde hace algún tiempo, a esta industria. Y la mejor prueba de ello es la ya citada plaga de remasterizaciones que se asoma a todos los sistemas actuales, muchas de ellas injustificadas por diversos motivos, como la calidad del juego original, la ausencia de novedades a la hora de reeditar el título en cuestión, etc.

Por eso mismo, ha llegado un punto en el que muchas compañías se han planteado optar por otra vía, mucho más interesante y llamativa de cara a los usuarios. ¿Por qué no jugar la carta de la nostalgia y el factor emocional de los jugadores a la hora de crear sus producciones? Es decir, mirar hacia atrás y echar mano de aquellas sagas olvidadas pero muy queridas en su momento por los jugadores de sistemas clásicos y, a ser posible, rescatar a varias viejas glorias del pasado para ponerse manos a la obra con el título de turno. Ejemplos de esto los hay a montones, si bien Sega es la compañía que más va a explotar esta idea (con todas las de la ley, dado su histórico pasado) de múltiples formas. De momento, ya tiene en preparación *Daytona USA 3* para los salones recreativos, dos nuevos títulos basados en Sonic (*Sonic Mania* y *Project Sonic 2017*) para los formatos actuales y lo que te ronda- »



FRANQUICIAS Y CREADORES QUE VUELVEN

2017 va a ser un año muy especial, en el que muchos de nosotros nos vamos a reencontrar con sagas, compañías y diseñadores muy queridos, pero que, en algunos casos, se encontraban en el olvido...

FRANQUICIAS



SHENMUE III

En diciembre de este año, si todo va bien, vamos a poder descubrir el devenir de la aventura de Ryo Hazuki, comenzada en Dreamcast hace casi dos décadas. Es uno de los juegos más esperados del año. ¡Esperamos que no nos decepcione!



MARVEL VS CAPCOM: INFINITE

Los luchadores más famosos de Capcom y Marvel se enfrentarán una vez más entre ellos, para dar vida a un arcade de lucha tremendamente espectacular.



DAYTONA USA 3

Este título nos hace especial ilusión. El que fuera el auténtico rey de la velocidad en los salones recreativos durante mucho tiempo regresará con una tercera entrega que, de momento, sólo está confirmada para las máquinas coin-op.



CRASH BANDICOOT N' SANE TRILOGY

Uno de los personajes más queridos del universo PlayStation regresará dentro de nada con una remasterización de la trilogía original. ¿Habrá tenido algo que ver el cameo en *Uncharted 4*?



PIKMIN 4

Hace mucho tiempo, el mismísimo Miyamoto confesó en una entrevista que *Pikmin 4* estaba terminado. Bien, pues todo parece indicar que Switch será la máquina que acogerá esta esperada aventura. Qué ganas de probarla...

CREADORES



PLAYTONIC GAMES

Muchos de los componentes clave de la era dorada de Rare, con Chris Sutherland a la cabeza, quieren rememorar los mejores tiempos plataformeros 3D con la llegada de *Yooka-Laylee*, juego que saldrá en abril.



KOJI IGARASHI

Después de su trabajo en *Castlevania: Symphony of the Night*, Igarashi cayó lentamente en el olvido en el seno de Konami... ¡hasta que se fue! Ahora trabaja en el sucesor espiritual de dicha obra, *Bloodstained: Ritual of the Night*.



HIDEO KOJIMA

Es auténticamente lamentable lo que sucedió entre Konami y Hideo Kojima durante el desarrollo de *MGS V*. Por fortuna, y una vez desvinculado de dicha compañía, Kojima prepara su regreso con el misterioso *Death Stranding*.



FUMITO UEDA

Uno de los creadores de videojuegos más infravalorados nunca se fue, realmente... pero ha estado casi ausente una década trabajando en *The Last Guardian*, un proyecto que se le ha "atragantado", pero que merece la pena.



RARE

Aunque Rare ya no es lo que era, los más nostálgicos seguimos echando de menos su magia. Esperamos que, con *Sea of Thieves*, la prometedora aventura de piratas para Xbox One y PC, este estudio regrese al camino del éxito y la fama.

SAGAS Y CREADORES QUE NOS GUSTARÍA QUE REGRESARAN

A lo largo del tiempo, se han quedado por el camino tanto personalidades ilustres del mundo del videojuego como grandes sagas que nos gustaría que volvieran.

SAGAS



CASTLEVANIA

Después de que Mercury Steam cogiera las riendas de esta excepcional y clásica serie de Konami, el clan de los Belmont parece haber sido abandonado a su suerte.



METROID

Muchos de nosotros llevamos a Samus Aran en el corazón y la echamos mucho de menos... y más después de ver lo sucedido en el polémico *Metroid Prime: Federation Force*.



F-ZERO

Otra maravillosa serie de Nintendo que, de un tiempo a esta parte, parece haber desaparecido en combate. Y es una lástima, porque la última entrega de GameCube fue sublime.



SOUL REAVER

Da la impresión de que Raziel va a vivir un tormento muy pronunciado, pues parece que ni Square Enix ni ningún otro estudio están interesados en revivir sus geniales aventuras.



SUIKODEN

Esta fabulosa obra J-RPG de Konami vive en el absoluto ostracismo desde hace muchos años. Bueno, como casi todo el catálogo de Konami, incluidas las IP de Hudson...



ALEX KIDD

Suponemos que este clásico personaje de Sega guarda mucho rencor a *Sonic*, y es que, desde que el erizo azul se convirtió en la mascota de Sega, Alex Kidd no levanta cabeza.



GHOULS N GHOSTS

Para muchos de nosotros, una de las mejores obras de la historia de Capcom ha sido relegada a un plano secundario. Una pena, porque echamos de menos este tipo de arcades.



SEGA RALLY

Uno de los reyes de los salones recreativos durante la década de los 90 intentó regresar hace ya mucho tiempo en diversos formatos anteriores... pero sin demasiado éxito.



DINO CRISIS

Uno de los survival horror por excelencia no da señales de vida desde 2003. Ojalá el revival de *Resident Evil* sirva como acicate para Capcom e insufle también vida a esta gran serie.



SECRET OF MANA

Una de las mejores franquicias clásicas J-RPG de Squaresoft parece haber sido reducida a la categoría de nicho, con entregas recientes que han pasado sin pena ni gloria.

ESTUDIOS Y CREADORES



PHIL FISH

El creador del gran *Fez*, uno de los mejores juegos independientes de los aparecidos durante los últimos años, acabó cansado y desalentado ante las críticas de ciertos usuarios.



YUJI NAKA

El creador de *Sonic* abandonó Sega hace ya bastante tiempo para formar la empresa Prope, responsable de títulos destinados, principalmente, a los dispositivos móviles...



SEGA AM2

Considerado como uno de los mejores equipos de desarrollo para máquinas recreativas de toda la historia, la desaparición del mundo coin-op conllevó la disolución de este estudio.



WARREN SPECTOR

A él tenemos que agradecerle obras tan importantes como *Deus Ex*, *System Shock* o *Epic Mickey*. Un talento creativo increíble que fue galardonado en el último *Fun & Serious*.



HIRONOBU SAKAGUCHI

Final Fantasy marcó a este gurú japonés. La saga se encuentra entre las más grandes jamás diseñadas, pero hace años que sus obras no resultan demasiado relevantes.



WILL WRIGHT

La mente detrás de *Los Sims* y fundador de Maxis terminó en 2008 una obra muy ambiciosa, *Spore*... que no fue un éxito comercial, a pesar de su calidad. En 2009, abandonó Maxis.



JOHN CARMACK

El género de los shooters comenzó, para muchos de nosotros, con *Wolfenstein 3D* y, sobre todo, con *DOOM*. Pero, actualmente, está ligado a la tecnología de *Oculus Rift*.



JOHN TOBIAS

Junto con Ed Boon, John Tobias creó uno de los juegos de lucha más importantes de la historia: *Mortal Kombat*. Desde entonces, su vinculación con el videojuego ha sido menor.



PAUL CUISSET

Aquéllos que jugamos al sensacional *Flashback* siempre recordaremos a Paul Cuisset. Por desgracia, sus trabajos más recientes han sido bastante decepcionantes.



JOHN ROMERO

La otra mitad del "cerebro" original de Id Software no pasa por su mejor momento como creador de títulos. Ojalá el venidero shooter *Blackroom* cambie las tornas.

» ré, morena… como su apoyo en el desarrollo de *Shenmue III* (aunque el título no llevará el sello de Sega) y, ¡ojalá!, las puestas al día que muchos esperamos de los dos capítulos pertenecientes a la saga de Ryo Hazuki.

OBJETIVO: CROWDFUNDING

Otro factor que ha motivado el regreso al redil de algunos creadores es la financiación colectiva (en especial Kickstarter), uno de los aspectos que más incidencia están teniendo durante los últimos años en el sector de los videojuegos. Resulta casi imposible contabilizar los títulos que están apareciendo para diferentes formatos financiados mediante las correspondientes campañas de crowdfunding. Evidentemente, esta nueva herramienta no ha pasado desapercibida para algunos creadores veteranos, que han visto en ella una oportunidad de oro para realizar aquellos proyectos que, por diferentes razones (motivos económicos, recursos, etc.), no podían acometer de ninguna otra forma. Koji Igarashi y su proyecto *Bloodstained: Ritual of the Night* (el sucesor espiritual de *Castlevania: Symphony of the Night*) o el citado *Shenmue III*, que está siendo desarrollado bajo la dirección de Yu Suzuki —el creador original de la saga—, son buenos ejemplos de esta nueva práctica.

Pero, como todo en esta vida, también han salido a escena algunos desarrolladores veteranos que han querido aprovecharse de las circunstancias. Y vamos a dar algún nombre, para que veáis que nos mojamos, como es el caso de Keiji Inafune. Aunque en mi caso particular me duela reconocerlo por la gran estima que profeso a este otrora gran diseñador de videojuegos (a él debemos agradecerle sagas tan queridas como *Mega Man*, *Onimusha*, *Dead Rising*, etc.), sus últimas decisiones y formas de proceder me parecen bastante criticables… especialmente todo lo relacionado con *Mighty Nº 9*. Y es que este megaéxito de Kickstarter, que fue financiado por miles de jugadores en todo el mundo y que consiguió recaudar nada menos que casi 4 millones de dólares, acabó siendo un fiasco bestial en todos los sentidos, saltándose a la torera muchas promesas y peticiones que formaban parte de la campaña original. Sin duda, llega un momento en la vida en el que uno debe saber cuándo abandonar o retirarse de la manera más elegante posible…

Afortunadamente, y cambiando de tercio, ése no es el caso de Hideo Kojima. ¡Todo lo contrario! Después de protagonizar, muy a su pesar, uno de los sucesos más bochornosos de cuantos se han aireado en esta industria durante los últimos años (la gestión de su salida de Konami ha sido bastante lamentable), a Sony le faltó tiempo para "reclutar" la creatividad de este auténtico fenómeno. Y el resultado es *Death Stranding*, uno de los títulos que más están dando que hablar, por lo misterioso de su desarrollo y porque tiene una pinta realmente prometedora.

CULTO A LOS CLÁSICOS

Desde luego, si tenemos que elegir entre jugar a las incontables remasterizaciones que no paran de aparecer (algunas atractivas, eso sí, como *Crash Bandicoot N-Sane Trilogy*) o poder disfrutar de nuevas entregas de juegos clásicos o producciones inéditas creadas por veteranos del sector (como *Yooka-Laylee*, por ejemplo), lo tenemos cristalino. El regreso de lo clásico puede insuflar, paradójicamente, nueva vida a los formatos actuales, y somos miles los jugadores que deseamos poder adentrarnos en los mundos y las aventuras que nos van a proporcionar *Shenmue III*, *Bloodstained: Ritual of the Night*, *Pikmin 4* y tantos otros. Ahora bien, también es verdad que esto tiene un precio… o puede tenerlo. ¿Cuál? Pues que estas producciones no lleguen a dar la medida que esperamos de ellas y palidezcan en comparación a lo que nos hicieron disfrutar los títulos originales. Todo puede ocurrir, y es posible que nos equivoquemos, pero, a pesar de todo, estamos convencidos de que merece la pena asumir este riesgo. Y vosotros, ¿qué pensáis? ■

UN EJEMPLO A SEGUIR

SATORU IWATA

El gran Satoru Iwata, quien, tristemente, nos dejó hace año y medio, es, para muchos de nosotros, un ejemplo formidable de lo que debería ser un creador de juegos. Y es que una de las grandes frases que nos dejó antes de su desaparición fue la siguiente: "En mi tarjeta de empresa, soy CEO. En mi mente, soy un desarrollador de juegos. Pero, en mi corazón, soy un jugador". Ojalá muchos otros desarrolladores pensaran como él.



EL REGRESO A LO CLÁSICO PUEDE REVITALIZAR A ESTA INDUSTRIA POR COMPLETO

CASI MEJOR EN EL PASADO

Por desgracia, y como pasa en todos los sectores del entretenimiento, también se dan ejemplos de creadores que siguen viviendo de las rentas. Aquí, os mostramos dos ejemplos claros de creadores que estarían mejor jubilados…



KEIJI INAFUNE

Fue uno de los miembros más importantes de la era dorada de Capcom y el responsable directo de sagas como *Mega Man*, *Dead Rising* y *Onimusha*. Su lamentable gestión en el "caso *Mighty Nº9*" nos ha dolido en el alma a muchos de nosotros.



PETER MOLYNEUX

El conocido como "dios de los simuladores de dioses" y creador de clásicos como *Populous*, *Black & White* o *Dungeon Keeper*, desde que se enfrascó en la saga *Fable* e incumplió una promesa tras otra, ha visto cómo su trayectoria caía en desgracia.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

La saga se reencuentra, en primera persona, con la esencia del survival horror más clásico... ¡y es el resultado es soberbio!



KINGDOM HEARTS 2.8

Los fans de la espada llave ya pueden hincarle el diente al capítulo que quedaba por remasterizar (y a sus jugosos extras)



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



Resident Evil 7 Biohazard

CUANDO TODO QUEDA EN CASA... DE LOS BAKER

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Survival horror

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: Desde 59,95€
Digital: 59,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Tras su deriva hacia la acción excesiva, y desmesurada, la saga *Resident Evil* necesitaba redimirse de sus pecados para reencontrarse con el aplauso de los amantes del survival horror. Esa redención llega con número 7, el de la suerte... aunque no la necesitaba.

Lo llevábamos avisando desde hace tiempo. A pesar de su cambio de perspectiva, ahora en primera persona, y de la ausencia aparentemente total de los personajes e iconos clásicos de la serie ("¿pero de verdad no hay zombis?"), *Resident Evil 7* es, paradójicamente, el *RE* más puro que hemos visto en lo que llevamos del siglo XXI. No sólo porque su enfoque remite a tiempos pretéritos, con menos acción descerebrada y un mayor peso para la exploración pura y dura, sino porque, incluso, evoca y nos devuelve a las sensaciones originales en aspectos como arrancar con nuestra llegada a un lúgubre caserón repleto de "cosas" que no esperábamos encontrar —al igual que en la Mansión Spencer del primer *RE*—. Y juega con ello metiéndonos en el cuerpo la tensión, la inquietud y el desasosiego a través de gestos tan simples como abrir una puerta en primera persona, algo que ya estaba en la genética del juego original. Porque... ¿qué nos esperará al otro lado? Ese miedo a lo desconocido, a la oscuridad, a los ruidos, a lo inesperado, es una de las muchas bazas con las que juega *Resident Evil 7*, y lo explota a lo bestia, como hacen los grandes maestros del terror.

Las múltiples caras del miedo

RE 7 arranca con Ethan, el protagonista, tras la pista de su esposa Mia, desaparecida tres años atrás. Un misterioso correo le devuelve la esperanza y pone el foco en un caserón en Dulvey. Entre sus paredes, conocerá a la "hospitalaria" familia Baker (Jack, Marguerite y su hijo Lucas) y otras criaturas, todas ellas desquiciadas a más no poder y que, en cierta medida, representan algunos de los enfoques más extendidos en el cine de terror. No faltan el psicópata que nos persigue incansablemente, ni el maquiavélico que nos pone frente a una desafío límite al estilo "Saw" ni el terror al estilo más "oriental", con niños tétricos incluidos... Si os gusta el cine de terror, *RE 7* es como una gran película en la que se dan cita distintos subgéneros... y consigue que todos funcionen igual de bien. No ahondaremos más en la trama, por no destripar nada a nadie, pero hay sorpresas, giros inesperados, sustos y una atmósfera muy opresiva y tensa, que puede dar de sí unas 9-12 horas en una primera partida, según lo "caguetas" o "cagaprisas" que seáis.

Y, tranquilos, que, si eráis de los que pensaban que esto no es un *Resident* de verdad, también estáis a tiempo de redimiros. Los guiños a los juegos clásicos se cuentan por decenas, desde trofeos con frases marca de la casa a elementos jugables clásicos, como baúles donde almacenar todo lo que vayamos rapiñando —desde plantas verdes a pólvora (que podemos combi- »

> ***RE7* ES MÁS FIEL A RESIDENT EVIL QUE CUALQUIERA DE LAS ENTREGAS QUE HEMOS VISTO EN EL SIGLO XXI...**



Resident Evil 7 nos invita a adentrarnos en la mansión de la familia Baker, donde nos esperan todo tipo de horrores. Los insectos "gorditos" son sólo uno de ellos...



Aparte de Jack, Marguerite y Lucas (la familia Baker), nuestro principal enemigo son los holomorfos. Retorcidas y deformes criaturas que... ¿provienen de un experimiento?





Las apariciones inesperadas, los golpes en mitad del silencio y los sustos juegan un papel importante en su ambientación. Algunos pasajes son tensos...

El mimo con el que se ha recreado cada sala de la mansión es enfermizo. Sirva como ejemplo este simple fregadero...



Los duelos contra los jefes finales están entre los mejores momentos de *RE7*. El duelo con Jack, motosierra incluida, es de los que no se olvidan... por gore y difícil.

MARGUERITE BAKER

La progenitora de la familia Baker protagoniza el que, sin duda, es uno de los mejores combates de todo el juego. Con su candil y su habilidad para invocar insectos, te pondrá en más de un aprieto... Y ojo a sus apariciones repentinas, si juegas con PS VR...

» nar con fluidos químicos para crear curaciones, munición)— a llaves y armas, sin olvidar elementos como grabadoras (o puntos de guardado) en sitios concretos, munición limitada (sobre todo al principio), puzles (algunos opcionales), jefes finales... o, incluso, guiños más nimios y para fans, como superar una zona con la clásica sirena de fondo. Y nos callamos ya para no reventar nada importante...

A pesar de sus parecidos con *P.T.*, acción sí que hay y, en algunos momentos, muy intensa y contra grupos de tres o cuatro enemigos, pero sin caer en el festival absurdo y disparatado de *RE6*. Y, lo que es mejor, con una calculada dificultad incluso en nivel "normal" (es probable que mueras más veces a manos de los enemigos "normales", los holomorfos, que de los propios jefes)...

Insuflando nuevo aire al horror

Pero no todo es esforzarse por rememorar tiempos pasados ni rendir homenaje al origen de la serie. *RE7* se reivindica como una gran aventura en sí misma, no ya sólo en lo narrativo, sino también en lo jugable... y lo hace presentando novedades de diversa índole, como las famosas cintas de vídeo. Son sólo cuatro, pero nos permiten ver elementos de la trama desde otras perspectivas y estilos jugables, desde

_RE7_ HOMENAJEA A DISTINTOS TIPOS DE CINE DE TERROR: CON MANÍACOS INCANSABLES, AL SABOR "ORIENTAL"...

"MATANDO" EL TIEMPO EN DULVEY...

La aventura puede dejar entre nueve y doce horas en una primera vuelta... pero muchas más si intentas cumplir algunas de las tareas opcionales. Y, cuando conozcas el juego a fondo, te espera el desafío máximo: completarlo en menos de cuatro horas...



Fotos misteriosas. De cuando en cuando, recogeremos instantáneas como éstas, que, vagamente, muestran lugares de la mansión donde hay algún secreto escondido. Pueden ser objetos "vulgares" o más limitados, como los esteroides de mejora.



Monedas antiguas. En total hay dieciocho, y conseguirlas nos permite desbloquear algún arma especial (como la pistola Magnum 44) y un par de mejoras para Ethan, como mayor velocidad de recarga o esteroides, que aumentan su barra de energía.



Cintas de vídeo. Algunas tienen trofeos específicos, como la titulada "Feliz cumpleaños", que nos invita a superar una situación tipo "Saw" en menos de cinco minutos. Rejugarlas es la clave para conseguirlo...



Mr. Everywhere. Al estilo de los "cabezones" de *Fallout*, *RE7* cuenta con su propio muñeco. Hay veinte en total, y tenemos que romperlos para que cuenten. Algunos están muy a la vista, pero otros están escondidos a conciencia. ¡Revisa bien el escenario!



Manicomio. Completar la aventura en modo normal desbloquea la dificultad Manicomio, que es lo más parecido a los *RE* originales: el guardado depende de si tenemos cintas o no, los enemigos son más duros, las balas están más limitadas...



Documentos. También tendrás que encontrar los 32 informes con datos importantes. Otros, la inmensa mayoría, son simples curiosidades o guiños, como esta referencia a Racoon City. Hay muchas más por todo el juego...

el sigilo a los puzles. Ayudan a ahondar aún más en esa atmósfera oscura, sucia y agobiante que envuelve al juego y sus protagonistas. Podrían haber sido más, sí, pero es un recurso que se va a explotar vía DLC en los próximos meses... con la subsiguiente lluvia de críticas que le caerá a Capcom.

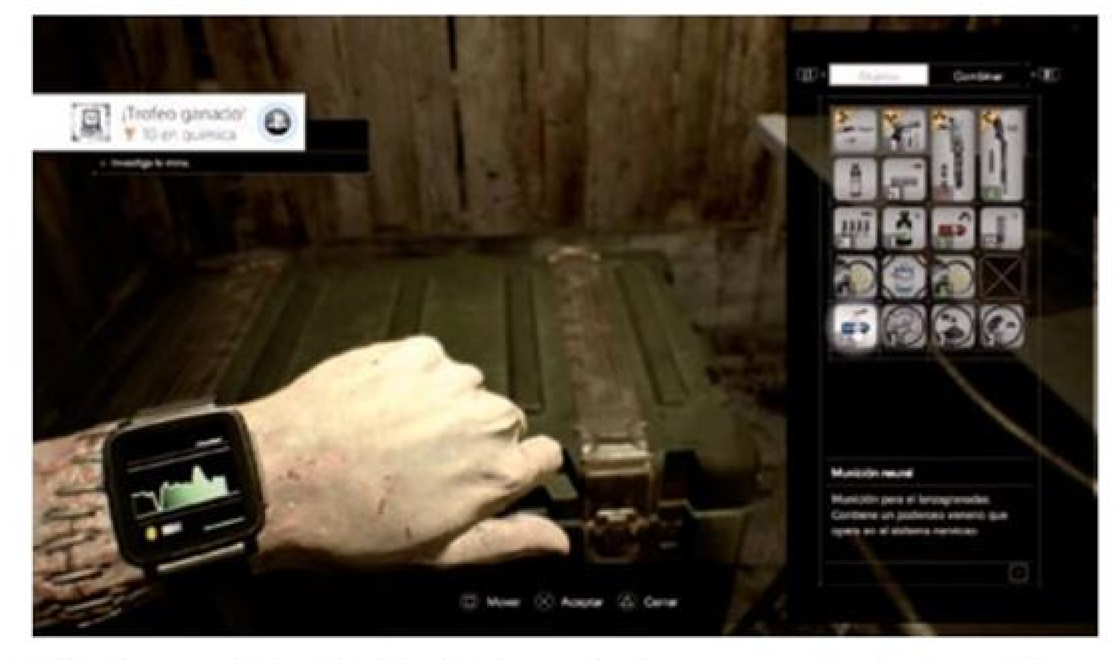
Luego, están los coleccionables. En concreto, dieciocho monedas antiguas (con las que podemos sacar, de unas jaulas, algún arma especial, una mejora de salud o de velocidad de recarga); veinte figuras de Mr. Everywhere —que debemos destruir— y 32 documentos con datos. Por supuesto, todo regado con un montón de secretos, desde fotos misteriosas que apuntan a objetos ocultos en el escenario a ítems que no sabremos dónde utilizar o armas que no tenemos ni por qué tocar en la primera partida (existe alguna rota, con su respectivo kit de reparación). Además, llegados a un punto avanzado de la aventura, tendremos que tomar una decisión complicada, que desembocará en uno de los finales del juego. Terminar la aventura, además, desbloquea nuevas armas e ítems, y desbloquea un tercer nivel de dificultad, llamado "Manicomio", que limita el número de veces que podemos guardar la partida introduciendo un nuevo ítem: las cintas de casette. Son escasas, y hay que pensar bien cuándo utilizarlas. Aparte, los enemigos son más resistentes y causan más daño, amén de otros cambios que tendréis que descubrir...

Re...re... ¿rejugable?

Lamentablemente, completar la aventura no desbloquea ningún modo adicional, como el famoso "Mercenarios" o una campaña extra como la de Ada en *RE6*. Sólo nos queda rejugar la aventura y desvelar los secretos que nos falten, que no serán pocos. Es el único "pero" real que se le puede poner al juego, jun- »



Con la cruceta, podemos seleccionar de forma rápida cuatro armas, desde una navaja a escopetas, lanzallamas, paquetes explosivos y más.



Baúles, combinación de objetos, grabadoras para guardar la partida... Las referencias "residentevileras" abundan a lo largo del juego.

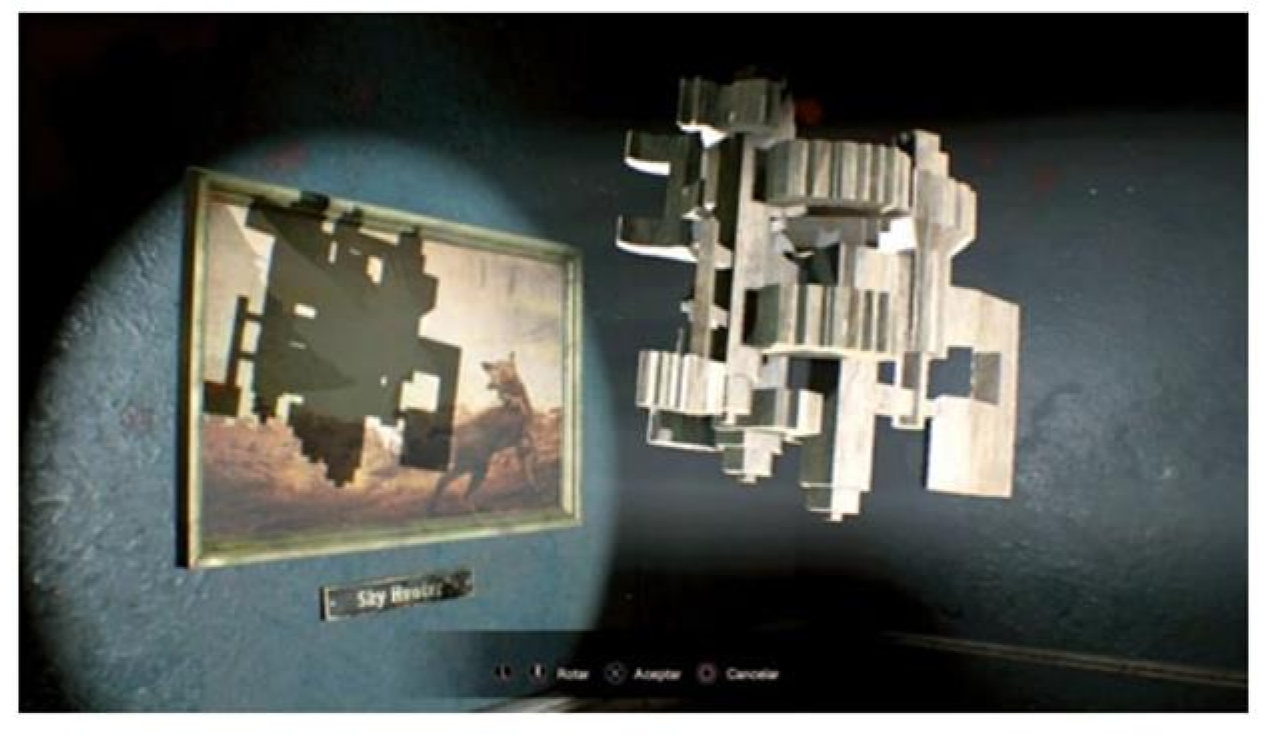
Las mutaciones gigantescas también están presentes. Y tranquilos, que éste no es el enemigo final...

LO MEJOR

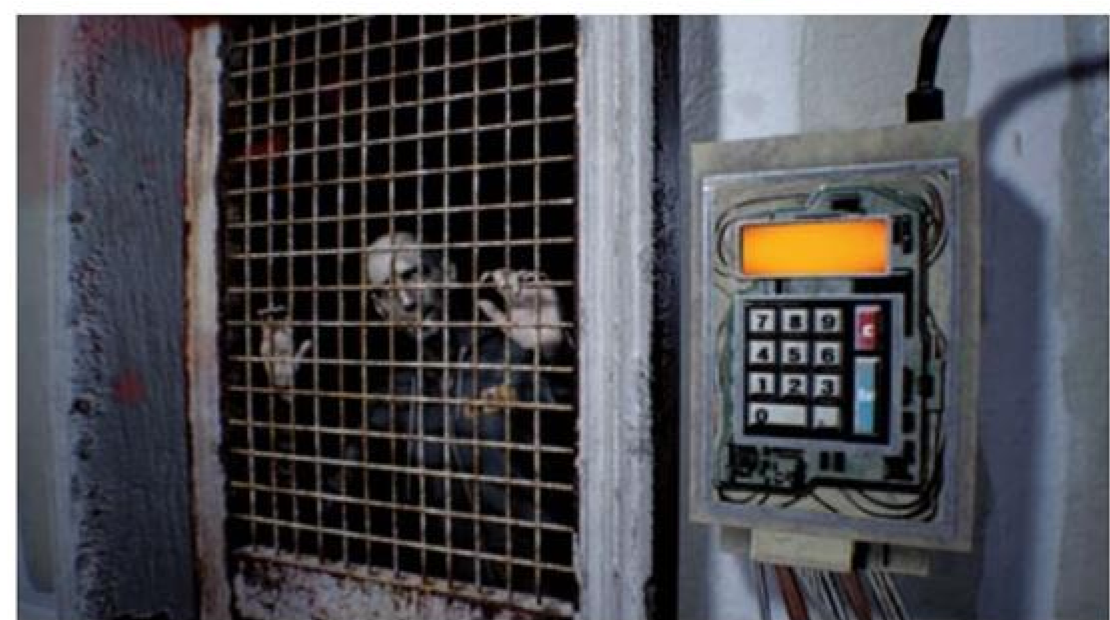
La atmósfera, tensa y muy agobiante por momentos. La mansión y sus inquilinos. Cómo plasma algunos enfoques del cine de terror. El regreso de Capcom al survival horror "de verdad".

LO PEOR

Que carezca de modos de juego extra al completar la aventura. La dificultad de los jefes es baja, a excepción del primero. Algunas texturas algo cutres. Que no haya más cintas...



Los puzles no son muy abundantes y tampoco son muy complejos. Algunos consisten en rotar un objeto hasta dar con la sombra deseada...



El doblaje al castellano está muy cuidado, y con voces conocidas. Como en los últimos *RE*, se pueden elegir otros idiomas para voz y subtítulos.



No solemos enfrentarnos a grupos grandes de enemigos. Éste es uno de los momentos en que concurren más en pantalla (y son cuatro).



¿Hemos dicho ya que el juego tampoco escatima en detalles gore? El modelo de esta cabeza decapitada es uno de los ejemplos más "light"...

» to a que, con la excepción del primer jefe final, el resto resulta bastante asequible en dificultad normal, sobre todo el enemigo final. Quizá porque el primero, con su elevada dificultad, ya nos ha curado de espanto...

Belleza tétrica

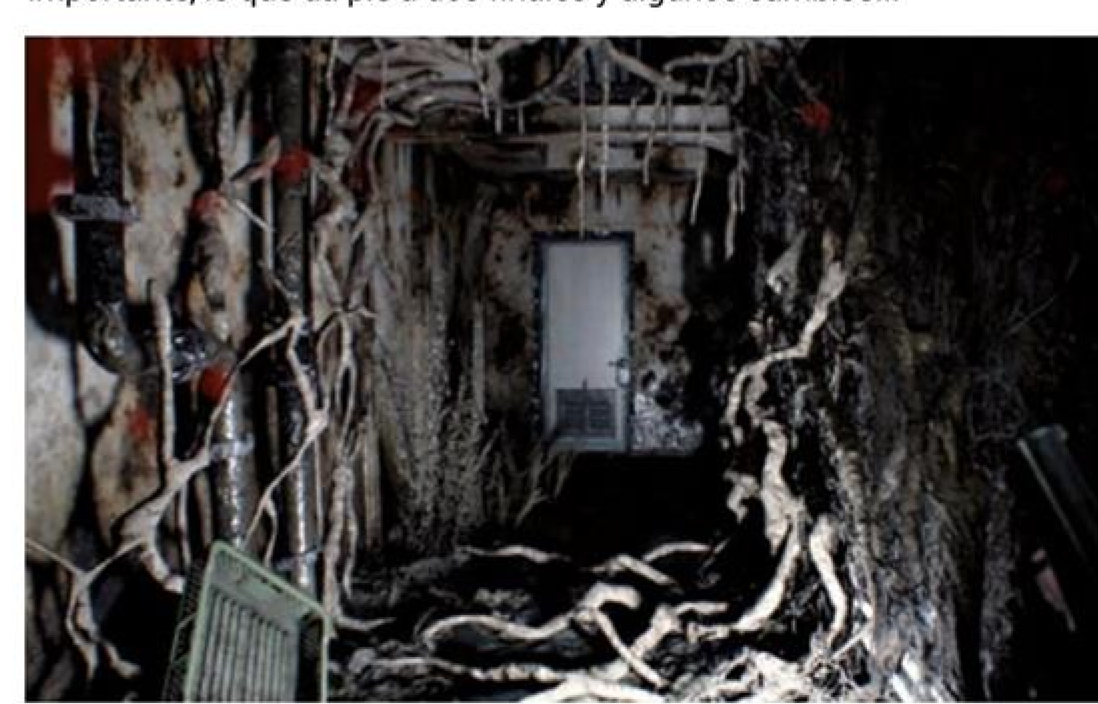
Desde el punto de vista técnico, *RE7* logra lo que se propone, que es meternos la angustia y la tensión en el cuerpo desde los primeros compases. Y lo logra gracias a sus gráficos, que recrean una mansión, y otros entornos, de forma realista, con una atmósfera tétrica, lúgubre, sucia y amenazante. Sólo algunas texturas, cuando nos pegamos mucho a algunas paredes, no dan la talla. El resto, como decimos, es impecable: luces, sombras, modelado de los objetos, personajes y criaturas... Es un juego que entra por los ojos.

No menos importante es el sonido: golpetazos inesperados contra paredes y ventanas, puertas que se cierran a nuestra espalda, nuestros propios pasos o los lúgubres cánticos de la tía Rhody son de esos detalles que incomodan, inquietan y ponen los pelos de punta hasta al más valiente. Y todo, además, culminado por un más que profesional doblaje al castellano, con reputadas y conocidas voces, como la de Ethan (Javier Lorca, Glenn en

COMPLETAR LA AVENTURA PUEDE DEJAR ENTRE 9 Y 12 HORAS, AUNQUE, DESPUÉS, TE QUEDARÁ MUCHO POR VER Y HACER...



A un tercio del final, tendremos que tomar una decisión importante, lo que da pie a dos finales y algunos cambios...



Jugar con PS VR nos mete, literalmente, en el juego. Así, recorrer lúgubres pasillos como éste gana, y mucho, en intensidad...

Encontrarte a tía Rhody a la vuelta de la esquina, en cualquier sitio, a oscuras o canturreando, es otro de los lúgubres "atractivos" del juego...

"The Walking Dead") o Eduardo Bosch (Marshall en "Como Conocí a Vuestra Madre"), que encarna a Lucas Baker. El resto de voces está al mismo nivel.

Miedo real en el plano virtual

La última gran baza de *RE7* es su compatibilidad con PlayStation VR. Puedes disfrutar de la aventura entera al estilo tradicional, en una tele, o bien con el visor. De principio a fin, íntegramente. Con esta segunda opción, se nota que la calidad visual se resiente y sufre un pequeño bajón en el nivel de detalle, pero gana, y con creces, en intensidad e inmersión. Tener enfrente a Jack Baker, o que vuelva la luz súbitamente con la cara de Marguerite a un palmo de la tuya son de esas cosas que no se olvidan fácilmente, como recorrer los pasillos más gores y bestias de la casa. Es como ir a un pasaje del terror, pero sin salir de casa. Eso sí, funciona mejor en los momentos más "calmados" y de exploración que en plena acción. Y es que el control de la cámara varía ligeramente, a "saltos" de 30º o 45º a cada toque en el stick derecho (para evitar mareos), y cuesta un poco adaptarse, amén de que, en momentos más complicados, como el mencionado combate con Jack, jugar en VR puede suponer otro extra de dificultad. Obviando esto, todo aquel que tenga un visor de realidad virtual debería probarlo, porque es, quizá, uno de los primeros triple A que apuestan por la RV, y el resultado es, cuando menos, satisfactorio.

Por todo esto, *Resident Evil 7: Biohazard* se reafirma no sólo con la vuelta a las raíces del survival horror más puras de la serie, sino que, además, lo hace con estilo propio, ideas nuevas y un desarrollo que atrapa de principio a fin, consiguiendo, de paso, cubrir el hueco que dejó el cancelado *Silent Hills* y, no contentos con eso, consolidarse como una gran aventura en sí misma. Capcom ha encontrado, por fin, el camino a seguir tras agotar la vía de la acción, un camino que seguro seguirá dándonos alegrías en los próximos años. Porque, una vez saboreada esta nueva vía, se nos antoja muy complicado volver a pensar en un *Resident Evil* como la quinta o la sexta entrega...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Agobiante, bestia, intenso... *RE7* consigue recuperar la esencia survival en primera persona, y lo hace, además, rescatando los conceptos sobre los que se erigió la serie, empezando por la mansión. Una gran aventura que, sin duda, os quitará el mal sabor de boca que dejaron las entregas más recientes...

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB Jesús Moreno

"La verdad es que, como Resident, poco de Resident tiene, pero bueno, como survival horror, no pinta mal. Además, estoy deseando jugarlo con PS VR. Parece que estás dentro del juego."

WEB BruceWayne

"¿Qué más dará la cámara o si no es igual que los primeros? Que yo sepa, hay un tal RE4, que, en su momento, cambió lo que era la saga y, para mí, es el mejor con diferencia."



Es posible activar fácilmente el modo acrobático de los protagonistas para surfear por barandillas u otras superficies y realizar maniobras y acrobacias muy vistosas.

Los Lucientes son unas criaturas adorables que es posible crear mediante ciertos ingredientes para, después, cuidar de ellos y exprimir sus habilidades en combate.

Kingdom Hearts HD 2.8

Final Chapter Prologue

REGRESA LA FANTASÍA ONÍRICA DE SQUARE ENIX

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 54,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Los mundos soñados de *Kingdom Hearts*, la legendaria saga de juegos de rol de acción de Square Enix, debutan en PS4. Y lo hacen con una recopilación muy atractiva que, como plato principal, nos ofrece una remasterización bastante buena del clásico *KH: Dream Drop Distance*, de Nintendo 3DS.

Pero eso es sólo el principio. *Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue*, que así es como se llama la criatura, también nos ofrece dos sorpresas realmente apetecibles: el largometraje *Kingdom Hearts X Back Cover* y el breve, pero no por ello menos sensacional, capítulo inédito *KH 0.2: Birth By Sleep – A Fragmentary Passage*. Un gran pack que es el aperitivo perfecto para el esperado *Kingdom Hearts III,* que, mucho nos tememos, no llegará hasta el año que viene...

Sora y Riku vuelven a la carga

Como acabamos de deciros, *KH: Dream Drop Distance HD* es el título más importante que presenta esta producción. Una aventura que, fácilmente, puede manteneros entretenidos unas veinticinco horas, como mínimo. Este episodio es una conversión directa del mismo título que disfrutamos hace ya unos años en Nintendo 3DS, que mantiene intactos sus pilares jugables... pero añadiendo evidentes cambios estéticos, como, por ejemplo, la mejora de la calidad de las texturas que recubren los escenarios, el aumento de resolución (a 1080p nativos) o la tasa de cuadros de animación (60 fps bastante estables).

Su trama nos invita a acompañar a los ya conocidos Sora y Riku a través de múltiples mundos de Disney, más de media docena en este caso. Y todo, para demostrar su valía como portadores de las famosas espadas llave y desentrañar una nueva amenaza relacionada con la malvada Organización XIII y el villano de turno, Ansem. A lo largo de todo el juego, debemos ir alternando el control de Sora y Riku, personajes que van a parar a dimensiones distintas del mismo mundo. O, lo que es lo mismo, que el título nos permite disfrutar de dos historias diferentes pero totalmente relacionadas entre sí, con todo lo que eso conlleva en cuanto a la realización de distintos objetivos, las relaciones que se establecen con los personajes secundarios, etc. Y, precisamente, esta particularidad se convierte en una de sus virtudes más plausibles y atractivas.

La aventura resulta tan divertida y variada como lo es cualquier episodio numerado perteneciente a esta saga y, de hecho, ofrece una profundidad realmente encomiable. La exploración es una de sus partes más importantes, pues podemos recorrer una notable variedad de escenarios basados en películas de Disney tan famosas como "Pinocho", "Los Tres Mosqueteros" o "El Jorobado de Notre Dame". Dichos lugares están habitados por personajes muy queridos de Disney y, tam- »

ESTA NUEVA RECOPILACIÓN NOS PERMITE DISFRUTAR DE UNAS 25-30 HORAS DE JUEGO, COMO MÍNIMO



Como buen J-RPG, de vez en cuando, es posible asistir a secuencias tan vistosas como la que tenéis aquí... aunque casi todas emplean el motor gráfico del propio juego.



Cuando viajamos de un mundo a otro, debemos superar un minijuego en plan caída libre, en el que debemos realizar un objetivo concreto para acceder a cada uno de ellos.

Aquéllos que deseen saber qué nos deparará *Kingdom Hearts III* deberían echar un vistazo a lo que ofrece *A Fragmentary Passage*.

LO MEJOR

Pocas veces podemos disfrutar de una recopilación que nos ofrezca tantas novedades de peso. Tres experiencias de juego muy bien recreadas y tremendamente llamativas.

LO PEOR

A pesar de que la conversión de *KH: Dream Drop Distance* es muy buena, apenas se han integrado en ella innovaciones destacables más allá de su nuevo aspecto estético.

El desarrollo de la aventura no es lineal. Y es que, después de superar Ciudad de Paso, gozamos de bastante libertad para elegir destino.





No podía faltar el minijuego de motos correspondiente al mundo de "Tron: Legacy". Es bastante sencillote, pero resulta entretenido.

SORA es uno de los dos personajes principales de *Kingdom Hearts Dream Drop Distance*, protagonismo que comparte con otro viejo conocido de la saga: Riku. Y, junto a ellos, podemos disfrutar de la compañía de personajes conocidos.

» bién, de alguna que otra saga de Square Enix (como *The World Ends With You*, el clásico de Nintendo DS). Podemos dialogar con todos ellos en inglés, con subtítulos en castellano, detalle este último que no estaba presente en la versión original de Nintendo 3DS. Los combates en tiempo real, sin embargo, se alzan como una de las bazas más destacadas que juega esta producción. Dichas batallas gozan de un ritmo endiablado, especialmente si utilizamos el modo acrobático de los protagonistas, pudiendo, además, echar mano del ya clásico sistema de comandos vinculado a la cruceta digital, que nos permite efectuar ataques mágicos, usar pócimas y objetos, etc. Pero, como os decíamos antes, esta aventura goza de una profundidad encomiable y, además de todo esto, también nos permite llevar a cabo otras acciones, como, por ejemplo, coleccionar los llamados Lucientes. Estas criaturas, las cuales podemos crear nosotros mismos a partir de "recetas" concretas o por la mera experimentación, pueden ayudarnos durante nuestro viaje peleando junto a nosotros, haciéndose cada vez más fuertes, si les dedicamos la atención suficiente y creamos un nexo con ellas. Y, por si fuera poco, a todo lo que os hemos comentado hasta ahora, se añaden otros detalles, como la inclusión

MÁS DE MEDIA DOCENA DE MUNDOS BASADOS EN OBRAS MUY CONOCIDAS DE DISNEY OS ESTÁN ESPERANDO

EN LA VARIEDAD, ESTÁ EL GUSTO

Esta recopilación se compone de tres experiencias de juego completamente diferentes en muchos aspectos, pero que, entre todas ellas, conforman un pack realmente atractivo para los seguidores de la saga... y de los juegos de rol de acción en general.



Kingdom Hearts 0.2: Birth By Sleep — A Fragmentary Passage es uno de los motivos principales para que cualquier seguidor de esta serie de Square Enix se haga con esta recopilación. Tres horas de aventuras realmente sorprendentes junto a Aqua.



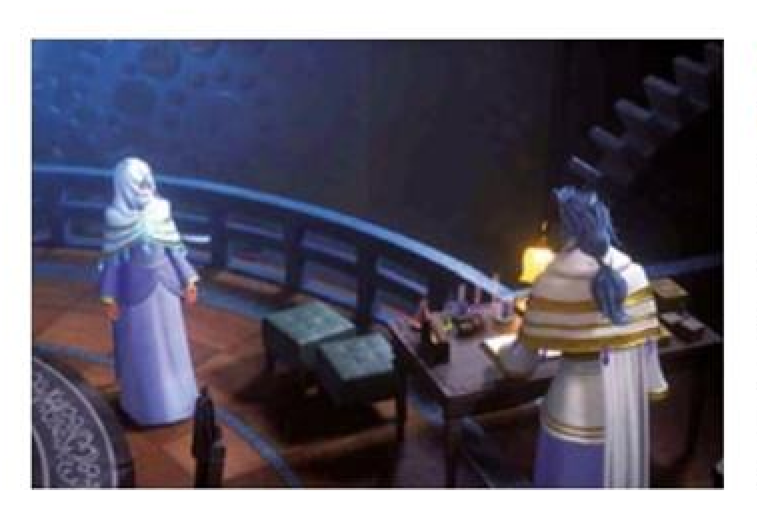
El apartado visual que muestra *A Fragmentary Passage* resulta muy atractivo. Es el episodio más espectacular de la saga en esta faceta. El hecho de haber sido creado desde cero usando el motor Unreal Engine 4 se deja notar... ¡y de qué forma!



Kingdom Hearts: Dream Drop Distance HD supone el principal pilar que sostiene a esta nueva recopilación. Una gran conversión del original de 3DS que funciona de manera nativa a 1080p de resolución y 60 cuadros por segundo de animación.



La traducción de los textos a nuestro idioma es una de las mejoras más importantes que presenta esta adaptación HD del juego de Nintendo 3DS *KH: Dream Drop Distance*. Recordad que el original llegó sólo con los subtítulos en inglés.



Kingdom Hearts X Back Cover no es un juego en sí mismo, sino un largometraje de unos 80 minutos de duración en el que se nos explica lo sucedido en la subsaga *Kingdom Hearts X* (*Chi*) de móviles y navegadores web... pero con nuevos detalles.



La calidad mostrada en todas las escenas que aparecen en *KH X Back Cover* es tremenda. Y es que, al igual que sucede con el citado *A Fragmentary Passage*, el motor gráfico que se ha empleado es el *Unreal Engine 4*, uno de los más avanzados.

de varios minijuegos, secretos o las inevitables confrontaciones contra jefes finales. Por lo tanto, lejos de ser un capítulo de relleno o poco atractivo por el hecho de no ser numerado, esta remasterización de *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* se convierte en una gran aventura, situándose, prácticamente, a la misma altura que el resto de los capítulos de esta sensacional saga. Y, además, ¡goza de una banda sonora realmente memorable, que, además ha sido optimizada para la ocasión!

Dos sorpresas excelentes

Para acompañar a esta aventura principal, Square Enix ha añadido dos extras más a este atractivo pack. El más importante lleva por nombre *KH 0.2: Birth By Sleep – A Fragmentary Passage*, una miniaventura de unas tres o cuatro horas de duración que nos permite controlar a Aqua y disfrutar de una especie de epílogo del clásico de PSP *KH: Birth By Sleep*. Realizada sobre el potente motor gráfico Unreal Engine 4, esta breve pero intensa aventura es un gran ejemplo de lo que puede depararnos *Kingdom Hearts III*, tanto en lo relacionado con su parcela técnica como en la lúdica. No entraremos en detalle por no destripar nada, pero es altamente disfrutable y, si sois fans de la serie, no os la podéis perder...

Y, para terminar, tenemos el largometraje de unos 80 minutos de duración titulado *Kingdom Hearts X Back Cover*, en el que se condensa (y se expande) lo sucedido en el capítulo del mismo nombre diseñado para móviles y navegadores... si bien todo se muestra de manera admirable, gracias a la utilización del citado motor Unreal Engine 4 y, además, argumentalmente, va a servir como antesala de lo que nos espera en el próximo *KH III*.

Por todo esto, *Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue* es un título muy completo y lleno de posibilidades. Una remasterización encomiable y bien plasmada, que muestra a las claras el interés de Square Enix por revitalizar dicha franquicia antes de la llegada del esperadísimo tercer episodio numerado. Ningún seguidor de la serie que se precie debería dejarlo pasar, aunque sólo sea por disfrutar de lo que ofrece el capítulo inédito protagonizado por Aqua...

Por Sergio Martín @replicante64



OPINIÓN

Square Enix nos ofrece una nueva remasterización basada en una de sus franquicias más queridas, *Kingdom Hearts*. Y lo hace reuniendo, en un mismo título, tres obras tan diferentes como atractivas, lo que es un reclamo realmente irresistible para los seguidores de la saga... y para los que todavía no la conocen.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB Jonhvo

“Estoy encantado con el juego. Llevo tiempo esperándolo. DDD es el único Kingdom Hearts que no he jugado, al no venir en español, y me quedé con las ganas.”

WEB YitanIX

“Miedo me da el que hayan dejado ahí un espacio por si, en un futuro, les da por sacar un 2.9. Sería aún más de vergüenza, pero ahí está el espacio, por si acaso.”





Yakuza 0

EL ORIGEN DE LOS EMPERADORES MAFIOSOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Y*akuza* está de vuelta, esta vez con la intención de quedarse. Después de que la exportación de la saga a Occidente corriera peligro con su quinta entrega, Sega ha visto en el cambio generacional una nueva oportunidad para su mafia y nos va a traer tres entregas en un año.

Existe la creencia generalizada de que es una saga de nicho, pero convendría cambiar esa mentalidad, porque hablamos de una de las mejores sagas no ya de la historia de Sega, sino de los videojuegos. Perderse un *Yakuza* debería estar tipificado en el código penal. Eso sí, tras el fracaso comercial de la primera entrega en PS2 allá por 2006, todas las demás nos han llegado con voces en japonés (esto, bien mirado, es hasta positivo) y subtítulos en inglés. Si no os sabéis ni el verbo "to be", lo mejor es que os olvidéis, porque el vocabulario del que tira, sin ser de Premio Nobel de literatura, requiere cierto conocimiento. Sin embargo, si el inglés no os es incoveniente, parafraseando al Padrino, "this game will make you an offer you can't refuse". Sí, nos encantaría que estuviera traducido al castellano y, de hecho, no tiene aún más nota por eso, pero hay una cosa que es muy evidente. La primera entrega, que sí estuvo traducida, vendió sólo 7.500 copias en España. La tercera y la cuarta, las últimas canónicas lanzadas en formato físico aquí, ya en inglés, por su parte, habían vendido 3.000 copias y 1.500, respectivamente, a 1 de enero de 2012. Lanzarse a traducir un juego con esa horquilla de ventas sería pegarse un tiro en el pie. Es la pescadilla que se muerde la cola, porque se dejó de traducir porque no vendía... y pasó a vender aún menos porque no se traducía.

Lo bueno es que *Yakuza 0* puede marcar un doble punto de inflexión. Por una parte, es una precuela que, aunque tiene referencias a otras entregas, no precisa haber jugado a ellas para entender todo lo que acontece. Es decir, es ideal para iniciarse en la serie. Por otra parte, si vendiera bien, podría darse el caso de que Koch Media, o incluso Sony, ya que es una exclusiva de la que disfruta PS4, se animaran a traducir *Yakuza Kiwami*, que aterrizará en verano. Siendo un remake de la primera entrega de 2006, aunque tiene muchas líneas de diálogo nuevas, podría ser que se intentara recuperar la traducción castellana, si bien hay que recordar que era bastante pobre.

El año del Dragón y el Perro

Analizada la tesitura lingüística, vayamos a lo que importa: los motivos por los que *Yakuza 0* es canela fina. El juego, ambientado en 1988, cuenta con dos protagonistas y dos ciudades. Los personajes son Kazuma Kiryu y Goro Majima, las caras más visibles de la saga desde su primera entrega. El primero es acusado de un asesinato que no ha cometido y tendrá que limpiar tanto su nombre como el de su mentor. El segundo ha sido apartado de la yakuza, con un castigo consistente en tenerle al cargo de un cabaret para amasar dinero, si bien, pronto, recibirá una oferta para recuperar su rango: asesinar a un objetivo. De primeras, parece que las circunstancias de ambos no guardan »

EXISTE LA CREENCIA GENERALIZADA DE QUE ES UNA SAGA DE NICHO, PERO PERDERSE UN YAKUZA DEBERÍA ESTAR TIPIFICADO EN EL CÓDIGO PENAL

El tono ochentero es sublime y casa de maravilla con las luces de neón que caracterizan a los barrios más famosos de Tokio y Osaka.



LO MEJOR

El argumento y las escenas de vídeo son de peliculón. Los minijuegos, cada uno de su padre y de su madre. El "humor serio" del que hace gala. Dura y dura. La banda sonora es genial.

LO PEOR

Está en inglés, y no del de andar por casa. La aventura principal es menos variada que la de *Yakuza 5*. El sistema de dinero está descompensado: hay cosas baratas y otras carísimas.



Los estilos de lucha de Majima son más originales que los de Kiryu. ¿Qué tal una ración de bate o unas pataditas de break dance?





Las acciones "Heat" son remates que quitan una gran cantidad de salud a los enemigos y que proporcionan jugosas recompensas dinerarias.



El juego es ideal para iniciarse en la saga, pero, aun así, los veteranos se relamerán de nostalgia al ver a viejos conocidos en su juventud.



Hay una persecución en coche con mecánicas de disparo, en plan *Time Crisis*. El Clan Tojo se la tiene jurada al bueno de Kazuma.

» relación alguna, pero vaya si la guardan... A lo largo de diecisiete episodios, en los que se van intercalando sus andanzas, veremos cómo sus destinos y los de otros personajes se van enmadejando, en torno a un terreno vacío por el que diversos clanes de la yakuza luchan, de cara a encabezar un proyecto de revitalización urbanística, el de la Torre del Milenio, para más señas, que seguro que os suena si habéis jugado a todas las entregas de la saga. A lo largo de treinta horas, se suceden infinidad de escenas de vídeo, diálogos y giros de guión que nos presentan a unos personajes con un carisma inigualable, favorecido por las imponentes voces en japonés. A diferencia de muchas sagas actuales, cuyas historias son un mero atrezo, la historia de cada *Yakuza* es tan importante como la jugabilidad. Si sois veteranos de la saga, muchos guiños os van a saber a gloria mafiosa, especialmente los que hay al final.

Pasando a la jugabilidad, lo que tenemos es un sandbox que combina exploración a pie y combates de beat'em up multitudinarios, lo que, a menudo, invita a pensar en él como un sucesor espiritual de *Streets of Rage*. Como novedad, tanto Kazuma Kiryu como Goro Majima cuentan con tres estilos de lucha entre los que se puede intercambiar en todo momento. El sistema de

ES IDEAL PARA INICIARSE EN LA SAGA, PERO, A LA VEZ, HARÁ LAS DELICIAS DE LOS VETERANOS CON SUS GUIÑOS

LA DIVERTIDA VIDA PARALELA DEL YAKUZA

Acabarse la historia principal de Yakuza 0 apenas supone un 10 % del total de cosas que hay por hacer. Si queréis completarlo al 100 %, vais a tener que cogeros unas buenas vacaciones y rezar para que los días empiecen a tener más de veinticuatro horas.



Los minijuegos son muy numerosos, y las mecánicas jugables están muy pulidas. Hay karaoke, baile, pesca, lanzamiento de bolos, béisbol, billar, Scalextric, dardos... No habéis visto nada igual.



Los salones recreativos permiten jugar a cuatro clásicos de Sega: *OutRun*, *Super Hang-On*, *Space Harrier* y *Fantasy Zone*. También hay UFO Catchers donde "pescar" peluches con el gancho.



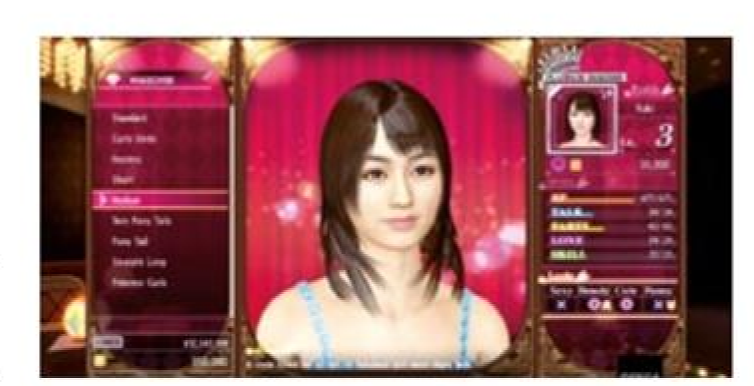
Los juegos "de mesa" están muy presentes, pero tienen un marcado tono japonés, como el mahjong y el shogi. Si no conocéis las reglas, os sentiréis más perdidos que un "takoyaki" en un garaje.



Hay actividades picantes, como peleas de gatas, una línea erótica, visión de vídeos "sugerentes" o recolección de tarjetas de chicas. Algunas situaciones os pondrán los ojos como platillos.



Kazuma Kiryu puede ejercer como agente inmobiliario, lo que da jugosos beneficios. Hay que comprar propiedades y reclutar mánagers, personal de seguridad o consejeros. Todo sea por el ladrillo.



Goro Majima gestiona un club de señoritas de compañía (que no prostitutas). Hay que reclutar a chicas, personalizar su apariencia, asignarlas a clientes, decidir cuándo deben descansar...



Las misiones secundarias, que son más de 100, tienen un tono muy humorístico: ayudar a unos rockeros a aparentar ser duros, hacer de productor de un programa de cocina, fingir un noviazgo...



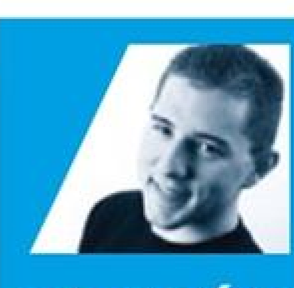
El modo Climax, separado de la historia principal, cuenta con eventos de lucha en los que hay que cumplir distintas condiciones, como derrotar a los enemigos usando sólo armas o sin que nos hieran.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

combos es muy fluido, y las ejecuciones combinan brutalidad y un humor muy peculiar. Por ejemplo, ¿qué tal duchar con agua hirviendo a un enemigo, echarle sal en los ojos, pincharle con una aguja en el pandero o romperle la tibia tirándole una bola de bolera?

Otra novedad es que ya no hay un sistema de experiencia, sino que las mejoras se compran con el dinero que hayamos acumulado. En ese sentido, los precios están un poco descompensados, pues las técnicas de combate son carísimas, mientras que los objetos de consumo, como los de curación, que son vitales para batir a ciertos jefes finales, son pecata minuta. En relación con el parné, para amasar grandes fortunas, Kazuma Kiryu trabaja en una inmobiliaria, mientras que Goro Majima gestiona un club nocturno.

La aventura principal es menos variada que la del gigantesco *Yakuza 5*, que tenía cinco protagonistas, cinco ciudades y actividades como la conducción de un taxi o la caza, pero, aun así, *Yakuza 0* cuenta con algunos de los mejores minijuegos de la saga, como las recreativas ochenteras que tiene, y muchas misiones secundarias. A poco que os dejéis embriagar por su fragancia, os dará para decenas de horas.



OPINIÓN

Yakuza 0 es una precuela como la copa de un cerezo en flor. Como siempre, tiene un argumento y unos personajes carismáticos que ya quisieran muchos para sí. La ambientación japonesa y ochentera es puro neón, y la variedad de actividades es de toma pan y moja. Seáis nuevos o veteranos, esto es "mafia" pura.

92

Corazón de neón japonés

Yakuza 0 también salió para PS3 en Japón, pero, aun así, luce muy bien, sobre todo gracias a la genial recreación de Kabukicho y Dotonbori, dos de los barrios más famosos de Tokio y Osaka, rebautizados como Kamurocho y Sotenbori. Eso sí, aunque presentan alguna zona diferente, tienen mucho de reciclaje respecto a las entregas previas.

Las escenas de vídeo, hechas con el motor del juego, rayan a un grandísimo nivel. A los personajes casi se les ven los poros de la piel y, por momentos, parece que estemos ante una película.

La banda sonora es una de las mejores de la saga. Las melodías de piano que suenan en algunos momentos ponen los pelos de punta, pero también hay espacio para temazos rockeros, y atención a la música de los créditos.

Yakuza 0 es ideal para iniciarse en la saga, pero, a la vez, hará las delicias de los veteranos. Los aspirantes a Dragón de Dojima y Perro Loco de Shimano os esperan con los puños abiertos.

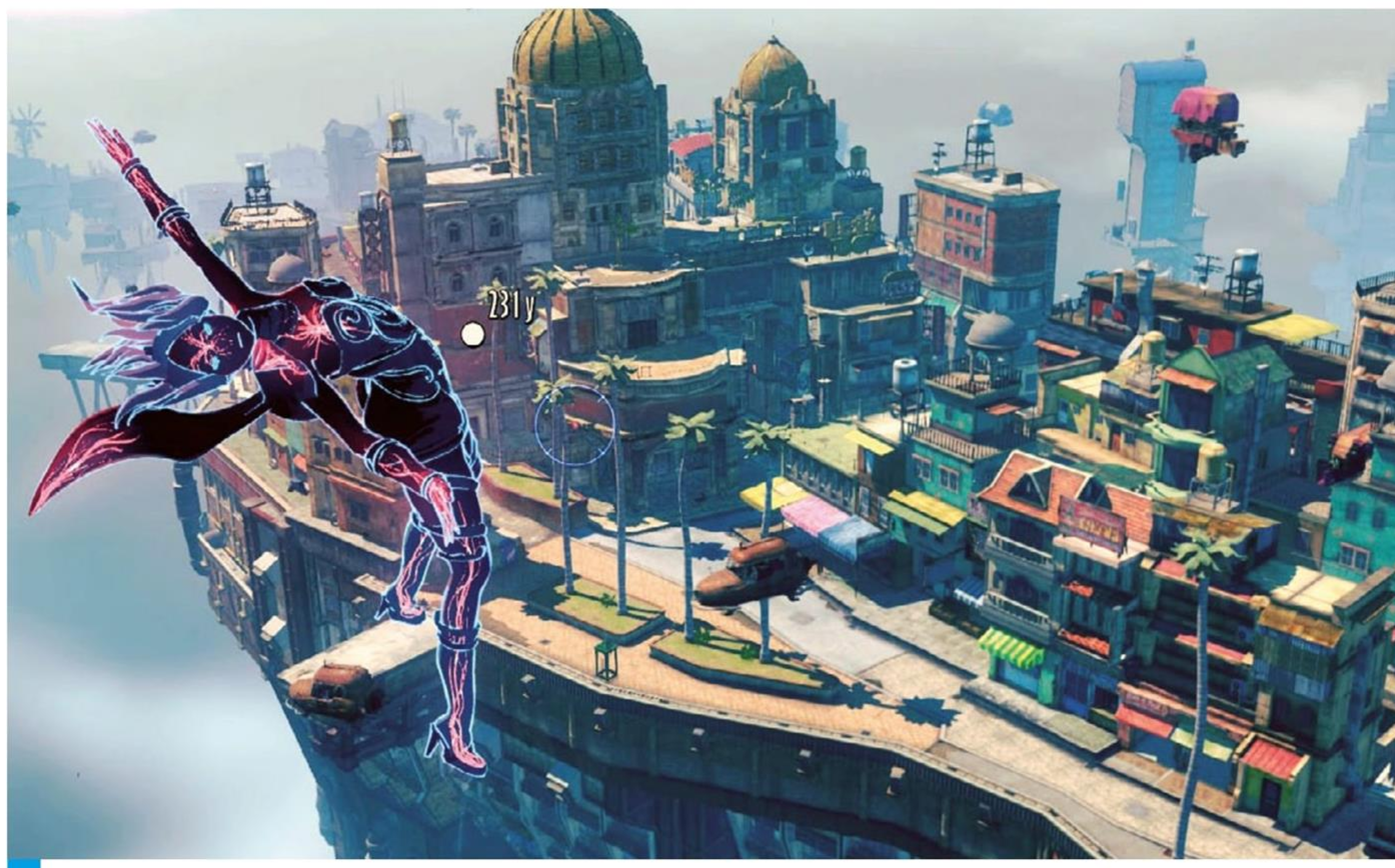
VUESTRA OPINIÓN

WEB ciberdine4

"No hay saga que más desee y que, por falta de traducción, tenga que rechazar. No entiendo la estrategia de Sega de no traducir los juegos y querer tener éxito en Occidente."

WEB Alundra89

"¿Qué decir de esta pedazo de saga que no sepamos ya? Yo me los he jugado todos incluso en inglés, con el traductor del móvil en la mano. Es un rollo, pero mereció la pena."



■ *Gravity Rush 2* deja un diseño y una personalidad únicos. Visualmente, "atrapa", aun con defectillos como el popping...

Gravity Rush 2

NUEVAS AVENTURAS EN GRAVEDAD CERO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
SIE Japan Studio
DISTRIBUIDOR
Sony Interactive Ent. Europe
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
--
FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 59,95 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

Tras debutar en Vita y remasterizarse para PS4, Kat y su misterioso gato Dusty vuelven con una segunda aventura que abraza las líneas maestras de una secuela: ser más grande y mejor.

Para entender lo que ha pasado entre el juego original y *GR2*, Japan Studio y el reputado estudio de animación Khara han creado dos cortos, disponibles en Youtube, que desembocan en una nueva brecha gravitacional y con Kat, Raven y Syd —los protagonistas principales— transportados a Banga, un asentamiento minero. Kat despierta sin poderes, en un despiadado mundo en el que son tratados casi como esclavos y deben trabajar por un poco de comida. No ahondaremos más en su trama, que, como la del original, está repleta de personajes memorables muy bien definidos, giros argumentales inesperados y momentos tanto dramáticos como cómicos. La variedad de las misiones se agradece, aunque algunas mecánicas, como infiltrarnos con sigilo o limpiar algunas zonas de enemigos, se repiten con cierta frecuencia. A pesar de ello, juega con todos los elementos para contarnos una historia que va de menos a más, aun con momentos anodinos y mejorables, y que culmina con un epílogo sorprendente.

Un "déjà vu" jugable

Como decimos, a la hora de jugar, permanece muy fiel al original, ofreciendo las mecánicas de un mundo abierto en el que nosotros alteramos la gravedad. Esto nos permite levitar y lanzarnos por los aires para recorrer sus enormes ciudades flotantes y sus numerosas islas desde cualquier ángulo, incluso andando por las paredes de los edificios. La exploración vuelve a ser una de las partes más satisfactorias, no sólo por el diseño estético de las ciudades (con el estilo del cómic franco-belga de los años 70, combinado con un toque manga), sino también por la gran cantidad de cosas que hay para hacer: recoger unas gemas rosas (llamadas mena) que nos permiten mejorar las habilidades de Kat, participar en la

GRAVITY RUSH 2 SE SUSTENTA SOBRE EL MISMO CONCEPTO DE JUEGO, PERO CON TODOS SUS ELEMENTOS "ENGORDADOS"

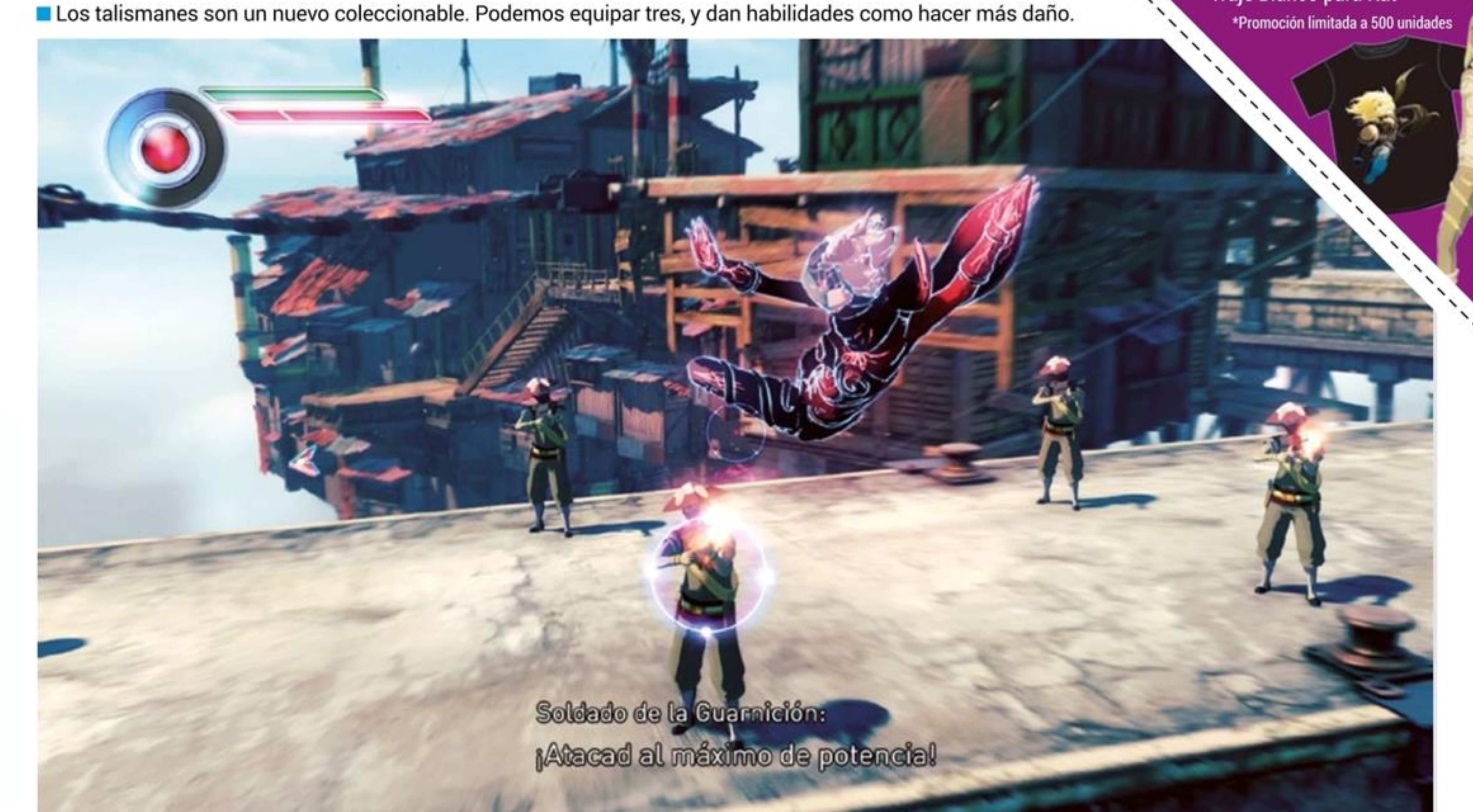
LO MEJOR

La estética, el diseño de las ciudades/islas, la pegadiza banda sonora y los nuevos poderes gravitacionales. Su trama va "in crescendo", hasta llegar al epílogo. Deja una buena duración.

LO PEOR

Repite errores del pasado, como una mejorable cámara o un combate simplón. El desarrollo tiene altibajos y algunas zonas no muy brillantes. Tiene algo de popping. Que no salga también en Vita.

Los talismanes son un nuevo coleccionable. Podemos equipar tres, y dan habilidades como hacer más daño.





Los dos nuevos tipos de gravedad nos permiten desde ser más ligeros (y saltar más) a resultar más pesados y letales en cada impacto.



El componente online está muy presente: hay eventos como búsquedas de tesoros, rankings en desafíos e, incluso, compartir fotos...

búsqueda de tesoros (con componente online, como compartir vía foto la ubicación de los tesoros), misiones de desafío (como combates contra el crono o repartir periódicos) que cuentan con ranking online o adentrarnos en pozos de minería para, por ejemplo, encontrar talismanes. Y eso, sin tan siquiera mencionar las misiones secundarias, que amplían la historia del juego y sus personajes sin sentir que son "relleno".

Pero la gran novedad es que, ahora, disponemos de dos modalidades de gravedad más, lunar y júpiter, que, respectivamente, nos vuelven más ligeros y pesados y, de paso, activan habilidades diferentes, como efectuar saltos mucho más elevados o ataques más destructivos. Aprender a alternarlas, y usarlas en el momento adecuado, añade una interesante capa de profundidad al desarrollo del juego, si bien sigue pecando de los mismos defectos que el original: el combate en tierra sigue siendo muy simplón y se limita a machacar un botón, la cámara continúa siendo algo indómita, algunos esquemas jugables de las misiones se repiten a menudo, algunas tareas opcionales también resultan monótonas...

Espectáculo sonoro y visual

Como hemos dicho, su ritmo puede ser algo irregular en algunos tramos, pero, como siempre, tendremos multitud de cosas para hacer y la trama siempre consigue mantener el interés, sin llegar a caer en el tedio. Era un defecto presente en el primero y que se repite en la secuela, que deja una duración cercana a las veinte horas —si nos centramos sólo en las misiones principales— y más del doble si vamos a por todo lo opcional, que no es poco. Y eso, pasando por alto el tiempo que, seguro, perderemos haciendo el ganso con la cámara de fotos, con la que podemos utilizar un trípode para sacar a Kat con diversas poses, trajes y objetos.

Por último, aunque su estilo cel shading pueda parece menos impresionante que el de otros juegos más "realistas", lo cierto es que deja en pantalla un universo tan bello como único, que te atrapará de principio a fin, como la gran banda sonora de Kohei Tanaka.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Koiichiro Toyama repite la fórmula del primer *GR* y rubrica una secuela "de manual", con más contenido, opciones jugables y, en general, mejor en todos los sentidos. Si amaste el primero, éste te encantará, porque es muy parecido. Pero, si no fue el caso, aquí te espera un poco "más de lo mismo"...

82

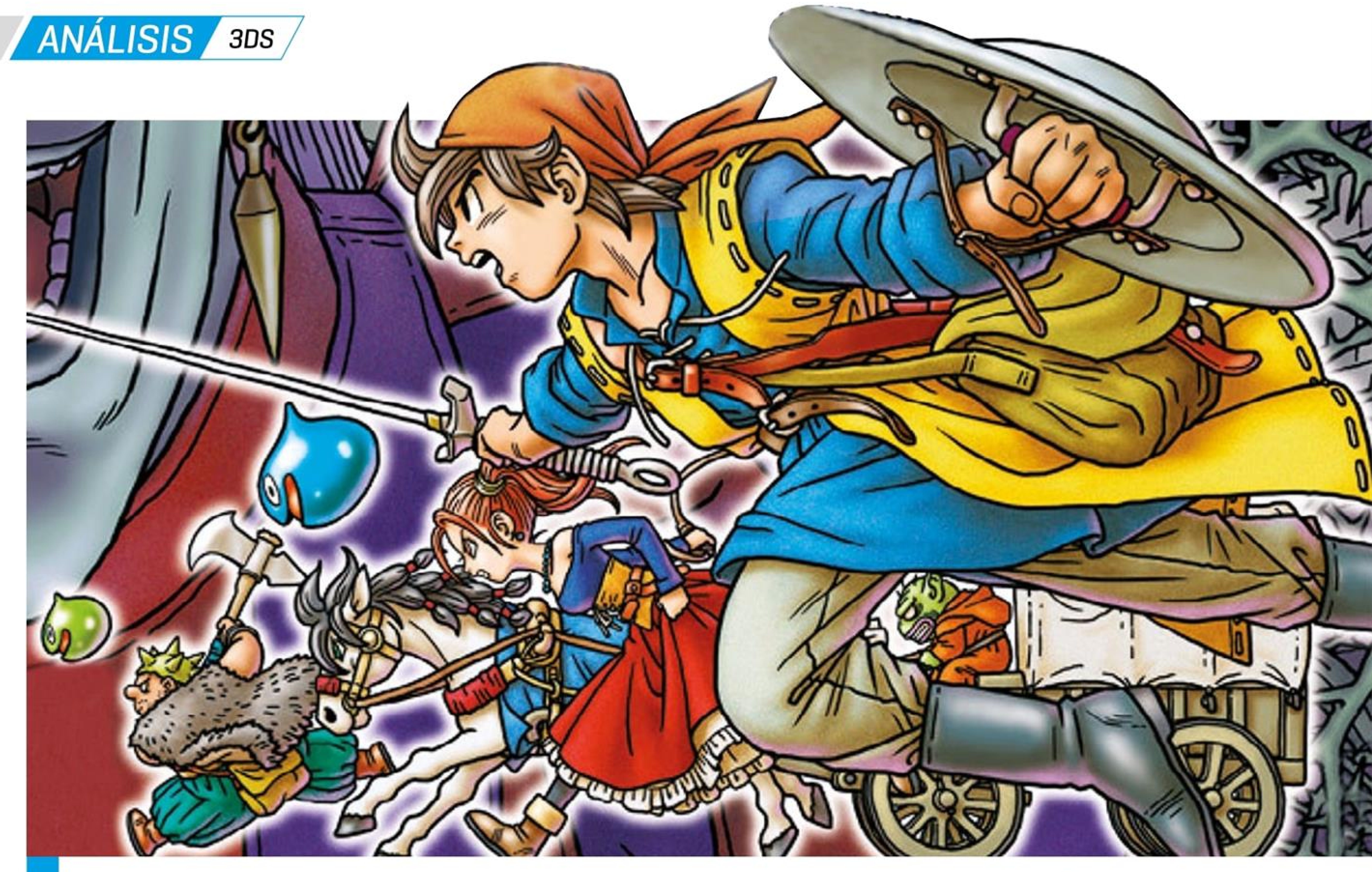
VUESTRA OPINIÓN

WEB master

"Éste se viene para casa este mismo mes. El apartado grafico es bellísimo, y la jugabilidad del primero me encantó, así que éste, siendo tres veces mas grande y con nuevos poderes y personajes... Una joyita más."

WEB Raindom

"Lamentable dejar a PS Vita sin una versión de un juego que nació siendo exclusivo para la portátil."



Allá por 2006, el original de PS2 fue la primera entrega de la saga principal que llegó a Europa.

Dragon Quest VIII
El periplo del Rey Maldito

UNA DE LAS OBRAS CUMBRE DEL ROL JAPONÉS, EN 3DS.

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Square Enix
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Tras el lanzamiento hace unos meses de *Dragon Quest VII: Fragmentos de un Mundo Olvidado* en 3DS, ahora llega el turno de la octava entrega principal, probablemente la más especial y memorable de esta mítica saga de rol japonés, que salió originalmente para PS2 hace ya más de una década.

En su día, Square Enix encomendó el desarrollo de este juego a una por entonces principiante Level-5, que más tarde se encargaría también de *Dragon Quest IX* para la vieja DS y crearía sus propias sagas de éxito (*Yo-Kai Watch, Inazuma Eleven, Ni no Kuni*, etc.). En esta entrega, nuestro Héroe escolta a un rey convertido en monstruo tras la maldición que sufrió su castillo, en busca del responsable: el malvado mago Dhoulmagus, que robó un misterioso cetro que le otorga poderes sobrenaturales. Para dar con él, nuestros personajes se ven obligados a recorrer el mundo en un gran periplo lleno de sorpresas.

Rol clásico a lo grande

Estamos ante rol clásico en su sentido más puro: *Dragon Quest VIII* nos traslada a un mundo de fantasía medieval, en el que la magia y la hechicería salpican las subtramas de sus castillos y ciudades. Los combates son por turnos y muy tradicionales, con los hechizos e ítems habituales en la saga. El juego sorprendió en su día por su magnífica sensación de exploración: en lugar de apostar por un sencillo mapamundi como anteriores entregas, *Dragon Quest VIII* introdujo un enorme mundo abierto que no tenía precedentes en el género y que incluso a día de hoy sigue fascinando en 3DS. Probablemente, la novedad más importante es que hay dos nuevos personajes jugables. La verdad es que, en el juego original, el plantel se quedaba un poco corto con sólo cuatro, aunque todos ellos eran (y siguen siendo) tan carismáticos que nunca nos importó demasiado: el Héroe, el ex-bandido reformado Yangus, la aprendiz de hechicera Jessica y el caballero templario Angelo. Pero ahora que tenemos a dos más, estamos

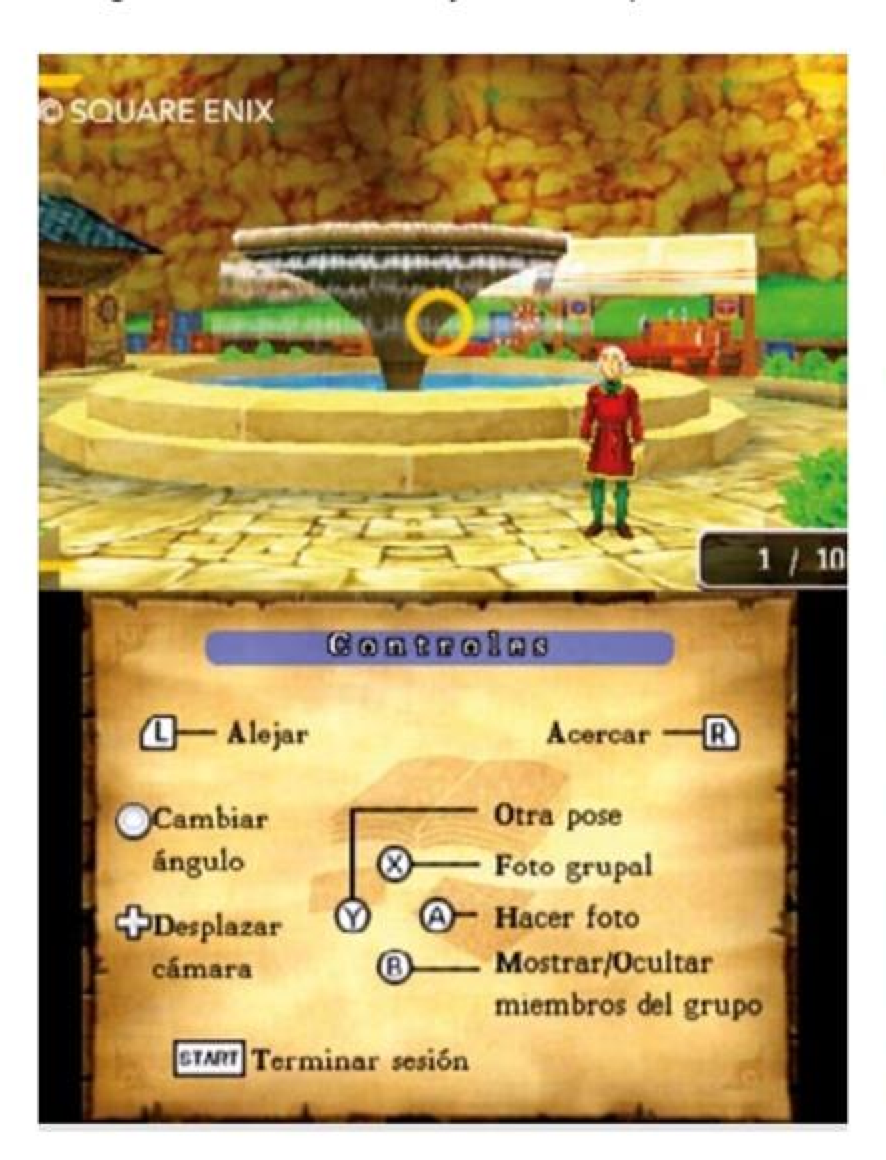
SORPRENDIÓ EN SU DÍA POR SU GRAN MUNDO ABIERTO SIN PRECEDENTES EN EL GÉNERO, QUE AÚN FASCINA EN 3DS



Los combates por turnos son muy tradicionales, e incluyen los hechizos clásicos de la saga. Las batallas contra jefes son especialmente desafiantes y emocionantes.

Tras lanzar una terrible maldición en el reino de Trodain, Dhoulmagus se dedica a recorrer el mundo entero causando aún más problemas en otros países.





LO MEJOR

Los nuevos personajes jugables, y las nuevas escenas que amplían un poco la historia de la aventura. Sigue siendo un juego de rol imprescindible, y conserva la magia que nos conquistó hace años.

LO PEOR

Gráficamente no llega al nivel de PS2. Sin efecto 3D. Esta versión tiene un poco de censura (ropas de Jessica más conservadoras y un par de escenas suavizadas por su violencia). Música no orquestal.



Rubí y Morrie eran secundarios en varias subtramas del original, y ahora debutan como personajes jugables.



El diseño arquitectónico de las ciudades impresiona, especialmente en edificios como iglesias y catedrales.

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

encantados con ello. Se trata de un par de viejos conocidos, que ya en el juego original eran secundarios y ahora debutan como jugables: la bandolera Rubí y el dueño de la Arena de Monstruos, Morrie. Eso sí, a diferencia de los cuatro personajes "de siempre" (que se unen al principio de la aventura), para reclutar a Rubí y Morrie hay que superar primero más de la mitad de la larga aventura del juego. Con ellos, las combinaciones y estrategias se multiplican, lo cual aporta muchas posibilidades. Otra destacable novedad es la posibilidad de capturar imágenes de todos los escenarios que exploremos: un nuevo personaje llamado Camarón Obscuro nos propone una serie de retos fotográficos, como hacer capturas de monstruos o lugares específicos. Además, podemos hacer postales con las imágenes que hayamos tomado y compartirlas por StreetPass. También hay nuevas escenas argumentales que añaden un mayor trasfondo a los personajes, e incluso un nuevo final (por lo que ahora el juego incluye tres finales diferentes). Por otra parte, ya no hay combates aleatorios y sólo peleamos cuando tocamos a los enemigos, que ahora son visibles en los escenarios.

Gana cosas y pierde otras

Visualmente vais a notar un salto sustancial respecto a *Fragmentos de un Mundo Olvidado.* A pesar de que los gráficos de aquel juego fueron completamente rehechos con buen gusto en 3DS, los escenarios de esta entrega son mucho más amplios y están mejor construidos. Sin embargo, hay que reconocer que los gráficos no llegan del todo al nivel del original de PS2, especialmente en aspectos como los colores y la iluminación. Además, no hay efecto 3D. Y en cuanto a la banda sonora, sigue siendo de las mejores que hemos escuchado en un videojuego, pero esta vez no tenemos la versión orquestal. En cualquier caso, estas pequeñas limitaciones se ven compensadas por sus muchas novedades: *Dragon Quest VIII* es una obra maestra clave en el rol japonés, y esta versión es una gran ocasión tanto para conocerlo como para volver a disfrutarlo.



OPINIÓN

Es uno de los mejores juegos de rol japonés de la historia. Esta adaptación para 3DS pierde ligeramente en gráficos respecto al original, pero gana mucho en contenidos: nuevos personajes jugables, escenas argumentales adicionales, retos fotográficos, enemigos visibles en pantalla, etc.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB soul4game

"Otro JRPG de calidad excelente para mi 3DS, la mejor consola en este género actualmente. Ya se sabía que iba a haber bajón gráfico, pero para nada luce mal."

WEB ciberdine4

"Un imprescindible en el pasado, en la actualidad y en el futuro, salga para la plataforma que salga. Se viene para casa conmigo."

La base de *Tales of Berseria* son sus rápidos combates en tiempo real, con los que las horas al mando se te pasarán volando.



Tales of Berseria

LA VENGANZA MÁS DULCE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,95€

LANZAMIENTO
27 de enero

CONTENIDO
16

Tras tres años encerrada en una prisión, Velvet Crowe escapa con un oscuro objetivo en mente: matar a Artorius, el exorcista que ha conseguido salvar al mundo de la plaga daemonita que transforma a los humanos en bestias. Para ello no dudará en utilizar todo lo que esté en su mano, incluyendo los sentimientos de los que le rodean..

Así arranca el decimosexto juego de la serie *Tales of*, diseñado para reencontrarse con los fans tras las dos últimas y mejorables entregas. Cronológicamente, *Tales of Berseria* precede a *Tales of Zestiria*, juego con el que comparte algunos escenarios y que es recomendable —que no necesario—haber completado para no perderse ningún detalle. Como aquél, *Berseria* es un JRPG en tercera persona que ofrece un nuevo y mejorado sistema de combate en tiempo real, bautizado "Liberation Linear Motion Battle System" (o Liberation LMBS). Gracias a él, las peleas resultan mucho más dinámicas y rápidas, casi como si de un beat'em up se tratara.

Combates ricos en opciones

Lo mejor es que podemos personalizar los combos con los que vamos a atacar, eligiendo qué habilidad usará nuestro personaje en el momento en que pulsemos un determinado botón del mando. Eso sí, este sistema de combos no es infinito, y debemos estar muy pendientes de la Barra del Alma, cuyos corazones reflejan la fuerza que aún le queda al héroe/heroína para seguir atacando. Si el indicador llega a cero, deberemos dejar unos segundos para que se rellene, bien alejándonos o protegiéndonos de los ataques.Y aún hay más: al poder formar un grupo de seis personajes, de los que sólo podemos tener a cuatro en combate, existe la opción de intercambiarles en cualquier momento, lo que ayuda a crear combos más largos y a preparar mucho mejor las estrategias. Añade la posibilidad de comprar armas (o encontrar algunas escondidas por los entornos), o que podemos desmontarlas para conseguir piezas con las que mejorar nuestro

TALES OF BERSERIA SE ERIGE SOBRE UNA TRAMA QUE ATRAPA Y UN SISTEMA DE COMBATE MUY, MUY ENTRETENIDO

LO MEJOR

El sistema de combate, repleto de posibilidades. La historia, con momentos bastante oscuros, y que se resuelve bastante bien. El diseño de los personajes: manganime puro y duro.

LO PEOR

La cámara se vuelve loca en entornos cerrados. Algunos escenarios y temas musicales están reciclados de *Tales of Zestiria*. Defectos como el "popping" afean un poco el resultado gráfico final.

El guión —y su traducción al castellano— vuelve a ser una de sus grandes bazas para conectar con el gran público.





Aparte de la trama hay tareas opcionales y minijuegos (de cartas cocina...), con los que conseguimos complementos para los protas.



El desarrollo del juego es muy variado y ameno: hay mazmorras con puzles, batidas de caza, tareas como ejercer de camarero... y mucho más.

equipo, y el resultado es que hay muchas opciones a nuestro alcance. Eso sí, de primeras, los combates pueden resultar algo caóticos y confusos, pero en el momento que le coges el pulso, resultan francamente divertidos y repletos de posibilidades, como combatir con hasta tres amigos a tu lado en cooperativo, consiguiendo que la diversión se dispare a lo grande.

Sin entrar en demasiado detalle sobre la trama, la aventura puede dejar entre 25-30 horas si vas "a saco", pero dada la cantidad de cosas opcionales para hacer y ver (cacerías, mazmorras ocultas, islas secretas a explorar, minijuegos...), fácilmente pueden duplicar de esa cantidad.

El "cuento técnico" de siempre

En el aspecto técnico, *Berseria* mejora bastante los logros de la anterior entrega, mostrando unos amplios y coloridos escenarios, así como unos diseños de personajes realmente logrados, muy expresivos y con un acabado que remite directamente al manganime. Sus secuencias de animación, a cargo de Ufotable, son también más que meritorias, y desarrollan algunos segmentos de la historia, como la intro, de forma muy visual. Pero seríamos injustos si no señaláramos también sus defectos: el juego acarrea algunos fallos inexplicables a estas alturas de vida de una consola como PS4, como dientes de sierra y un "popping" muy evidente, incluso en entornos no muy grandes. Lo peor vuelve a ser, una vez más, una cámara algo alocada, aunque al menos esta vez sólo suele fallar en espacios cerrados. A esto le debemos sumar una banda sonora que sorprende por su épica y por el buen uso de cada uno de los temas compuestos por Motoi Sakuraba, que suelen dar el do de pecho en cada momento importante. Temas, eso sí, que alternan composiciones nuevas con otras recicladas de *Zestiria*. Añade a la ecuación las dos pistas de doblaje (inglesa y japonesa), ambas con una más que notable calidad, y el resultado es un título que también entra por los oídos —los textos están en castellano—. Por eso, a poco que te vayan los J-RPG, deberías darle una oportunidad...

Por **Thais Valdivia** @ThaisValdivia



OPINIÓN

Largo y entretenido J-RPG que presenta un universo rico en personajes inolvidables y con una trama que te mantiene en vilo hasta el mismísimo final, gracias a una buena narración y algunos momentos bastante oscuros. El broche lo pone su adictivo sistema de combate, con infinidad de posibilidades.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dahnyel

"Le tengo ganas y a la vez me da pereza. Y es que desde que "modernizaron" un poco la saga en Xillia (poniendo la cámara libre a espaldas del personaje, quitando el mapa del mundo, etc), esta saga ha perdido mucho para mí."

WEB Antescod

"Siiii, solo por estar en castellano ya es increible, y más si mola el juego. A comprarlo, que vean que si está traducido vende mas XD."

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



The Flame in the Flood

SUPERVIVENCIA AL ESTILO INDIE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
The Molasses Flood

DISTRIBUIDOR
Curve Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: -- €
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

The Molasses Flood es un joven equipo de desarrollo, compuesto por profesionales que han trabajado en series como *BioShock* o *Rock Band*, que ha debutado en PC y consola con un juego de supervivencia pura y dura, ambientada alrededor de un río en una América alternativa.

Así, en compañía de nuestro leal can, tendremos que explorar el entorno en busca de suministros, teniendo en cuenta que contamos con un espacio muy limitado que nos obligará a fabricar, consumir y desechar todo tipo de objetos. Debemos tener en cuenta factores como el hambre, la sed, el cansancio y la temperatura, ya que sí, por ejemplo, no bebemos agua en mucho tiempo, moriremos deshidratados. Pero si la bebemos contaminada, también.

Sobrevive con estilo... artístico

Aparte del perro, también contamos con una balsa, que nos permitirá recorrer el río en busca de asentamientos, objetos y otros personajes, que nos ayudarán a comprender mejor la historia de fondo. Una historia que podemos afrontar en dos niveles de "dificultad": viajero, en la que aparecen bastantes objetos y hay más checkpoints, y superviviente, con recursos más escasos y "permadeath" o muertes permanentes. Un juego que si bien en lo jugable puede parecer limitado por su concepto (controlar las necesidades y saciarlas) y similitudes con otros juegos similares, ofrece un artístico apartado técnico, en el que brilla con luz propia la soberbia banda sonora y el acabado de personajes y escenarios.



OPINIÓN

The Flame in the Flood **es una aventura de supervivencia con un estilo de juego, al estilo Roguelike, que puede no gustar a todo el mundo, y con algunas mecánicas repetitivas... pero destila personalidad y arte por los cuatro costados.**

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Maldita Castilla EX

EL GHOST'N GOBLINS CASTELLANO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Locomalito
Abylight Studios

DISTRIBUIDOR
Abylight Studios

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: -- €
Digital: 11,99 €

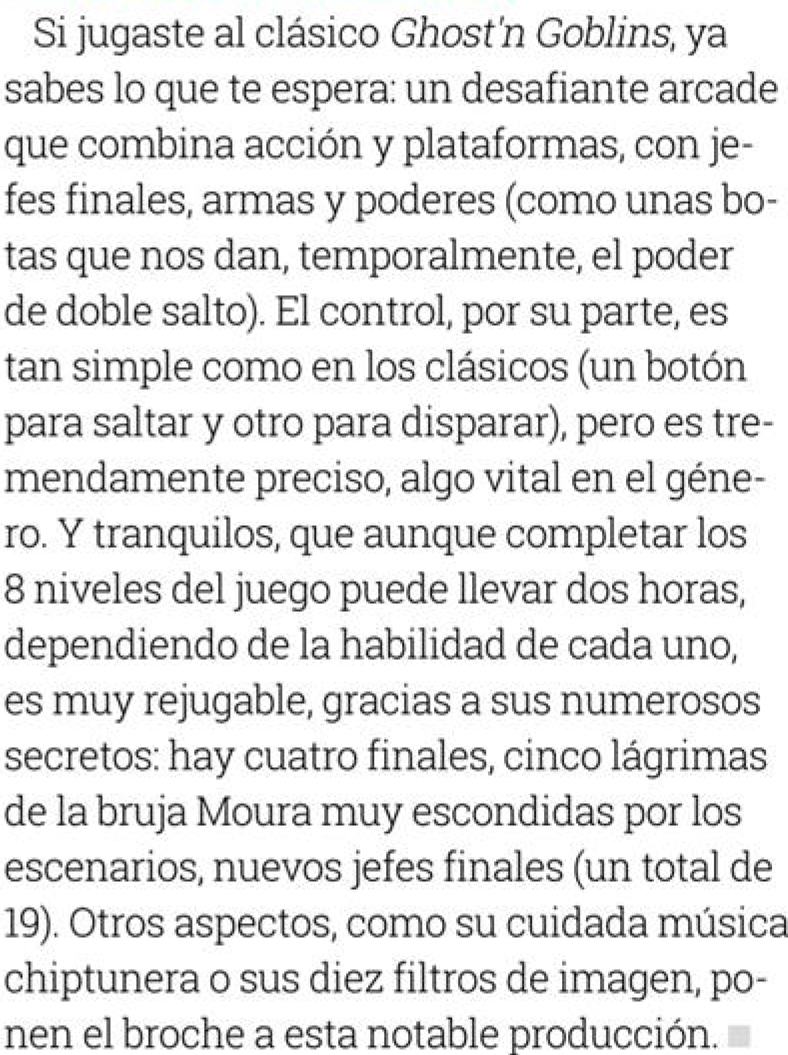
LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

El desarrollador independiente Locomalito, uno de los más activos de la escena española, lanzó de forma gratuita numerosos juegos en PC. Uno de ellos fue *Maldita Castilla*, un arcade claramente inspirado en *Ghost'n Goblins* que ahora debuta en consola con una versión extendida.

La "gracia" del juego es que no es un "clon" al uso, sino que coge todo nuestro folclore e imaginería, y lo adapta al juego. Molinos, caballeros andantes o incluso Fernando VI, se asoman a un juego que respira amor por la obra de Capcom. Nosotros encarnamos a Don Ramiro, un caballero de Tolomera del Rey, que junto a otros caballeros (Mendoza, Rodrigo y Quesada), son enviados a luchar contra los demonios que asolan el reino, liberados por la bruja Moura.

Puro arcade ochentero



Si jugaste al clásico *Ghost'n Goblins*, ya sabes lo que te espera: un desafiante arcade que combina acción y plataformas, con jefes finales, armas y poderes (como unas botas que nos dan, temporalmente, el poder de doble salto). El control, por su parte, es tan simple como en los clásicos (un botón para saltar y otro para disparar), pero es tremendamente preciso, algo vital en el género. Y tranquilos, que aunque completar los 8 niveles del juego puede llevar dos horas, dependiendo de la habilidad de cada uno, es muy rejugable, gracias a sus numerosos secretos: hay cuatro finales, cinco lágrimas de la bruja Moura muy escondidas por los escenarios, nuevos jefes finales (un total de 19). Otros aspectos, como su cuidada música chiptunera o sus diez filtros de imagen, ponen el broche a esta notable producción.

OPINIÓN

Esta versión *EX* para consola añade nuevos niveles, enemigos y un acabado técnico más pulido, culminando así un arcade que gustará, sobre todo, a los fans de Ghost'n Goblins y de los desafíos en general. Es muy rejugable...

86

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Super Dungeon Bros

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Badland Games **JUGADORES** 1-4 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 19,95 € 7

Este "dungeon crawler" concentra todos sus encantos en el multijugador: limpiar sus mazmorras de enemigos, en busca de los mejores botines, resulta mucho más divertido en compañía de tres amigos. Jugando sólo no resulta ni la mitad de entretenido, quizá porque no arriesga demasiado y es bastante conservador en todos los sentidos. En relativamente poco puede hacerse repetitivo, aunque a su favor tiene contar con una estética única, ue viene doblado al castellano y que para su precio, no está mal..

NOTA: 65



Atelier Shallie Plus: Alchemist of the Dusk Sea

PLATAFORMAS PS Vita **GÉNERO** Rol **DISTRIBUIDOR** Koei Tecmo/Badland Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 39,99 € 12

Como otras entregas de la serie *Atelier*, esta edición *Plus* de *Shallie* adapta el juego de PS3 a Vita, añadiendo nuevo contenido como jefes finales, trajes o un nuevo sistema de mensajes. Sigue siendo un RPG ideal para iniciarse en el género (aunque sea el final de la trilogía), ya que se progresa rápido, hay mucho para hacer y siempre mantiene un tono asequible. Quizá, lo más atractivo sean las nuevas historias que cierran por completo la trilogía, y que en PS3 no terminaron de convencer. Eso sí, para meter el juego en la portátil, hay un aspecto que se resiente... y es la tasa de frames por segundo (el juego petardea). Además nos llega en inglés (al menos también en edición física).

NOTA: 75



Lethal VR

PLATAFORMAS PS4 / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Team 17 **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 14,95 € 7

Imagina una galería de tiro virtual, en la que, de forma progresiva, vas encarando nuevos desafíos (tiro a diana, a siluetas con rehenes, utilizando obligatoriamente un arma para cada diana...) y desbloqueando nuevas armas, hasta completar un total de 30 que van desde una Beretta a una Magnum, pasando por cuchillos arrojadizos, shurikens, subfusiles... La gracia es que las armas y su comportamiento están bien recreados, pero no se ha puesto el mismo cuidado ni en el entorno ni en otros detalles (sólo vemos el arma flotando). Además, está en inglés y le faltan modos y competiciones entre jugadores.

NOTA: 68



Halo Wars Definitive Edition

PLATAFORMAS Xbox One / PC **GÉNERO** Estrategia **DISTRIBUIDOR** Microsoft **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** -- € 16

Entregado como incentivo de reserva para los que han comprado la secuela (se venderá también por separado), se trata de la puesta al día del juego de estrategia en tiempo real (o RTS) que disfrutamos en Xbox 360 hace ocho años. Mejora los gráficos (ahora a 1080p en consola y 4K en PC), incluye todo el contenido adicional y mantiene intacta su enorme calidad jugable, aunque para los más curtidos en el género puede resultar fácil. También conserva su divertido modo escaramuza.

NOTA: 79



Steins Gate 0

PLATAFORMAS PS4 / Vita **GÉNERO** Visual Novel **DISTRIBUIDOR** Badland Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 54,99 € 16

La abultada legión de fans de *Steins Gate* tienen una cita ineludible con esta suerte de precuela, que se centra en una línea argumental previa presente en el juego original. Todo, desde la calidad de la historia al guión, la narrativa y el diseño gráfico destilan un cuidado y mimo idénticos a los del juego original, a lo que hay que sumar una duración cercana a las 40 horas para verlo todo. Su avance sigue siendo lento y tedioso, y llega con los textos en inglés y las voces en japonés, detalles que no pillarán por sorpresa a los fans... pero que no está de más recordar. Si te gustó el primero, este te encantará..

NOTA: 79





■ *Blizzard Mountain* nos traslada a un entorno invernal, lo que ha servido a Playground para gustarse con nuevos efectos visuales y condicionantes sobre la conducción.

■ FORZA HORIZON 3

■ Xbox One | PC ■ 19,99 € ■ 4,44 GB

Blizzard Mountain

La ola de frío se ha cebado con *Forza Horizon 3* en forma de expansión, pero nunca un temporal de hielo y nieve había sido tan acogedor.

Los Stark llevaban tiempo advirtiéndolo: el invierno ya está aquí, y *Forza Horizon 3* se ha preparado mejor que nadie para él. Desde el mes pasado, se puede descargar la expansión *Blizzard Mountain*, bien como un DLC suelto (19,99 euros) o como parte del pase de expansión (34,99 euros), que añadirá una segunda ampliación en el futuro y que no debe confundirse con el Car Pass, compuesto por seis packs de vehículos. El precio es un poco elevado, pero lo cierto es que estamos ante una fantástica extensión para uno de los mejores juegos de coches de la historia.

A diferencia del juego estándar, que tira de costas, desiertos, bosques o ciudades, Blizzard Mountain nos lleva a un lugar totalmente distinto de Australia: una zona montañosa azotada por tormentas de nieve. La orografía y el clima conforman un combo que da pie a nuevas formas de disfrutar de la conducción en mundo abierto. Así, hay eventos de ascender colinas o vertiginosos descensos. Por supuesto, se mantienen bondades como los radares, las zonas de derrape, las señales de peligro, los carteles coleccionables...

La ambientación está muy bien aprovechada y afecta notablemente a la jugabilidad. El manejo de los coches se resiente con las placas de hielo (¿qué tal derrapar sobre un lago helado?) y hay un parque de deportes extremos donde ejecutar gigantescos saltos más propios del esquí. Por supuesto, la nieve afecta enormemente a la visibilidad, especialmente cuando la ventisca arrecia o un manto blanco cubre el asfalto. Los efectos visuales son de órdago, y es una maravilla ver cómo los copos se acumulan sobre el coche o cómo luchan contra los limpiaparabrisas.

Blizzard Mountain incluye ocho coches nuevos, como el último Ford Focus de Ken Block o clásicos del rally como el Lancia Stratos y el Lancia Delta. También podemos usar los vehículos del juego estándar, pero... ¡no olvidéis ponerles neumáticos de clavos!

VALORACIÓN: Es un poco caro, pero Playground domina el género de la velocidad como nadie. Merece la pena, tanto por lo visual como por lo jugable.

DOOM

Bloodfall

PS4 | Xbox One | PC · 14,99 € · 10 MB

DOOM recibe su tercer y último paquete de contenidos "premium" para expandir el multijugador. En concreto, se trata de 3 nuevos mapas (Empyrian, Boneyard y Outbreak), nuevas piezas de equipo para personalizar nuestra apariencia, así como tres módulos de hackeo, unos propulsores (para ganar algo de velocidad en las esquivas laterales) y un nuevo arma: un lanzagradas cuyo disparo secundario son granadas de humo. El último añadido, y quizá el más atractivo de todos, es la inclusión de un nuevo demonio controlable, Spectral Pinky, que tiene habilidades de sigilo para acechar a sus víctimas y un ataque de embestida. Como siempre, sólo lo disfrutarán los que jueguen online, pero el paquete queda algo justo de contenido para el precio...

VALORACIÓN: El plato gordo son los tres mapas y el nuevo demonio, aunque como casi todos los DLC de este tipo, nos parece caro para lo que ofrece.









DRAGON BALL XENOVERSE

DB Super Pack 1

PS4 | Xbox One | PC · 7,99 € · -- MB

Xenoverse 2 sigue incorporando nuevos elementos a su jugabilidad, en este caso dos personajes: Cabba (con su transformación en superguerrero incluida) y Frost, con su transformación definitiva. Además añade un nuevo instructor (Hit), nuevos gestos, misiones secundarias, dos nuevos trajes...

VALORACIÓN: Como muchos paquetes de personajes, el precio es algo elevado.



WWE 2K17

Pack Futuras estrellas

PS4 | Xbox One | PS3 | X360 · 8,99 € · 140 MB

Los seguidores de la lucha libre ya pueden controlar también a cinco de las promesas que ofrece este deporte: Austin Aries, Karl Anderson, Luke Gallows, Mojo Rawley y Tye Dillinger. Todos ellos recreados con gran detalle y con sus movimientos más característicos genialmente recreados.

VALORACIÓN: Los personajes molan, pero podían haber venido incluidos en el juego.



FINAL FANTASY XV

Pase de Carnaval

PS4 | Xbox One · Gratis · 1,1 MB

Disponible en dos sabores (versión pase de temporada con muchos objetos, gratis con menos), este DLC incluye un montón de ítems para personalizar a la cuadrilla, como una camiseta de Chocobo. Todo para disfrutar de un nuevo evento temporal, con misiones secundarias y cambios en alguna ciudad...

VALORACIÓN: Tiene elementos gratis, por lo que cualquiera puede probarlo.

GEARS OF WAR 4

■ **LANZAMIENTO** 11 de octubre de 2016 ■ **ANALIZADO EN** HC 304 ■ **NOTA** 95



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

■ **Comprar *Gears of War 4*** da derecho a descargarse gratis las otras cuatro entregas de la saga (*1*, *2*, *3* y *Judgment*), gracias a la retrocompatibilidad de Xbox One con el catálogo de 360. Hay que reconocerle a Microsoft el esfuerzo por llevar sus series a una nueva generación de jugadores, pues hizo algo similador con *Halo*, con una remasterización quíntuple que sirvió de aperitivo para *Halo 5*.

«Una nueva generación de la CGO agita una colmena familiar»

Durante las Navidades, mi hermano y yo aprovechamos para pasarnos varios juegos en cooperativo, entre ellos *Gears of War: Ultimate Edition* y *Gears of War 4*, el primer y el último capítulo de una de nuestras sagas favoritas.

Este último, lanzado hace sólo unos meses en Xbox One, es un nuevo punto de partida para futuras entregas, algo de lo que no queda duda cuando se ve la icónica escena final. Después de que Microsoft le comprara la IP a Epic Games, había ciertas dudas de lo que podía dar de sí, pues la última entrega, *Judgment*, había sido un chasco. Sin embargo, The Coalition, sus nuevos responsables, han hecho un gran trabajo. Primero, se foguearon con el remake-remasterización de la primera entrega y, luego, usaron los conocimientos aprendidos para dar rienda suelta a su particular martillo del alba. Seguro que el veterano Rod Fergusson, que ya trabajó en Epic como mano derecha del hoy decadente Cliff Bleszinski, tuvo mucho que ver en la dulce transición. No sorprende como la trilogía original, porque eso es casi imposible, dado que el primer *Gears* sentó las bases de un nuevo género allá por 2006 —el del shooter en tercera persona con coberturas—, pero se trata de un juego de acción imprescindible.

El fénix resurge de sus cenizas

Gears of War 4 es una secuela y, a la vez, un nuevo inicio, pero The Coalition ha sabido amalgamar bien el pasado y el futuro. Los protagonistas son JD Fénix, Del Walker y Kait Díaz, tres soldados que han desertado de la Coalición de Gobiernos Ordenados en un mundo posterior a la caída de los Locust. Sin embargo, tendrán que enfrentarse a una nueva amenaza, conocida como el Enjambre, así como a los robots centinelas de la CGO. Lo mejor es que JD es el hijo del mismísimo Marcus Fénix, que vuelve de su retiro para acompañarles en el viaje con todo su carisma y su imponente voz en castellano. Y no es lo único familiar que hay...

La jugabilidad es una delicia, con sus fluidos cambios de cobertura y sus bestiales armas, entre las que hay clásicas (Lancer, Gnasher, Markza, etc.) y nuevas, como el bajonazo, que lanza discos afilados como cuchillas, o los rifles láser. La lástima es que el cooperativo de la campaña se haya vuelto a reducir a dos jugadores, a pesar de que, en pantalla, suele haber siempre tres o cuatro personajes. En dificultad Locura, se echa en falta tener un par de manos más que ametrallen larvas. ■

WORLD OF FINAL FANTASY

■ **LANZAMIENTO** 28 de octubre ■ **ANALIZADO EN** HC 304 ■ **NOTA** 84

« La nostalgia de tiempos y Final Fantasy mejores »



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Para alguien que lleva disfrutando de la serie *FF* desde tiempos inmemoriales, *World of Final Fantasy* es una experiencia única. En él se dan cita buena parte de la historia de la serie, en forma de sus personajes más icónicos, tanto héroes como enemigos (de prácticamente todas las entregas), así como una ambientación sonora que remezclada los temas más archiconocidos de sus bandas sonoras. Y todo lo mete en una batidora, con mecánicas de juego propias de Pokémon (sí, capturamos monstruos y los evolucionamos), un sistema de combate con ideas propias (como "apilar" a nuestros monstruos para combinar sus habilidades y conseguir variados efectos) y dota al conjunto de una cuidada estética, que alterna entre dos aspectos distintos: uno más cercano a *Kingdom Hearts*, y otro con elementos Chibi o "regordetes".

Sin la mano de Square

Entre su humor (la traducción es soberbia, muy cuidada), sus adictivas mecánicas y la simpatía general que derrocha, lo cierto es que *WoFF* está siendo el compañero ideal para mis viajes en el metro. Además, es compatible con el Cross-Save, y puedo alternar entre las dos versiones (PS4 y Vita), que las tengo. No os voy a negar que prefiero jugar en la portátil, aunque sea un pelín menos vistosa que en sobremesa, por las comodidades que me supone poder jugar en cualquier parte y dejar la consola en reposo hasta que pueda retomarlo. Puede que sea muy facilón o que la historia no termine de despegar nunca... pero a mí me divierte. ■





■ Los "protas", dos hermanos pueden llevar dos monstruos aliados al combate. Podemos "apilarlos" para obtener efectos extra.

ODIN SPHERE: LEIFTHRASIR

■ **LANZAMIENTO** 24 de junio de 2016 ■ **ANALIZADO EN** HC 301 ■ **NOTA** 90

« Una bella fábula nórdica que te conquistará »



DANIEL ACAL
@daniacal

Cuando *Odin Sphere* llegó a Europa en PS2 en 2008 lo cogí con muchas ganas. Su preciosa estética me cautivó desde el principio y su original planteamiento también me pareció de lo más interesante. Pero sus mecánicas algo repetitivas y, sobre todo, el ritmo de lanzamientos para PS2 en aquellos tiempos hicieron que, poco a poco, lo fuera dejando de lado. Y no lo terminé. Por eso me alegré mucho el pasado verano cuando volví a encontrarme con esta bella y oscura fábula de ambientación nórdica, en una versión mejorada para PS4 y PS Vita. En mi cabeza, el soberbio despliegue audiovisual que le imprimieron en su día George Kamitani, Hitoshi Sakimoto y compañía prometía adaptarse como anillo al dedo al pantallón de Vita. Y así fue. Por eso, me decanté por jugarlo en la portátil de Sony, aunque me consta que en PS4 luce también espectacularmente bien, a 1080p y en sus gloriosos 60 fps.

Personajes con algo en común

La historia nos devuelve al ático de Alicia, en busca de los cinco personajes y los siete libros que conforman esta historia. Sus mimbres siguen intactos (es un "action RPG" con desarrollo lateral en 2D) pero esta versión incluye múltiples mejoras que logran que los combates ganen en intensidad, velocidad y gusto por los combos y que el tedioso sistema de inventario y gestión de recursos del original se haya optimizado (aunque no lo suficiente). En suma, un "action RPG" intenso, duradero (40 horas) y bellísimo. Es casi tan "redondo" como muchos de sus escenarios. ■





■ *Leifthrasir* es una revisión del "action RPG" que salió en PS2 en 2008 con mejoras en el apartado gráfico y en la jugabilidad.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de diciembre. Datos cedidos por GFK.

La lista de ventas del último mes de 2017 estuvo copada por los dos juegos que más triunfaron a lo largo de todo el año en nuestro país, precisamente: *FIFA* y *Pokémon* son siempre apuestas seguras.

JUEGOS

1	**FIFA 17**	PS4
2	**Pokémon Sol**	3DS
3	**Pokémon Luna**	3DS
4	**Just Dance 2017**	Wii
5	**Super Mario Maker**	3DS
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**Final Fantasy XV**	PS4
8	**Watch Dogs 2**	PS4
9	**Battlefield 1**	PS4
10	**Call of Duty: Infinite Warfare**	PS4

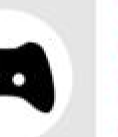
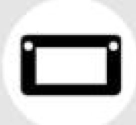






PLATAFORMAS

PS4	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 Final Fantasy XV 4 Watch Dogs 2 5 Battlefield 1
Xbox One	1 **FIFA 17** 2 Battlefield 1 3 Final Fantaxy XV 4 Watch Dogs 2 5 Gears of War 4
PS3	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2017 4 WWE 2K17 5 NBA 2K17
Xbox 360	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 Just Dance 2017 4 LEGO Dimensions 5 NBA 2K17
Wii U	1 **Just Dance 2017** 2 Minecraft 3 Paper Mario: Color Splash 4 Super Mario 3D World 5 New Super Mario Bros U
3DS	1 **Pokémon Sol** 2 Pokémon Luna 3 Super Mario Maker 4 Yo-Kai Watch 5 Tomodachi Life
PS Vita	1 **LEGO Star Wars EDDLF** 2 Minecraft 3 Call of Duty: Black Ops Declas. 4 LEGO Marvel Vengadores 5 FIFA 15
PC	1 **Los Sims 4** 2 Los Sims 4: Urbanitas 3 Overwatch 4 Battlefield 1 5 Doom

En **otros países**

JAPÓN

Del 5 al 11 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

El capítulo final de las peripecias mafiosas de Kazuma Kiryu vendió 211.000 copias durante su primera semana a la venta. En Occidente, lo recibiremos a principios de 2018.

1. **Yakuza 6** PS4
2. Pokémon Sol y Luna 3DS
3. Super Mario Maker 3DS
4. Final Fantasy XV PS4
5. The Last Guardian PS4



REINO UNIDO

Del 4 al 10 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

La entrega anual de rigor de *Call of Duty* está vendiendo peor que sus predecesoras, pero, aun así, entre PS4 y Xbox One, acumula ya casi un millón de copias en las Islas.

1. **Pokémon Sol y Luna** 3DS
2. Call of Duty: Infinite Warfare PS4
3. Call of Duty: Infinite Warfare XO
4. Dead Rising 4 Xbox One
5. FIFA 17 Xbox One



EE.UU.

Del 4 al 10 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

En sus cuatro primeras semanas, la nueva entrega de *Pokémon* colocó la bestialidad de casi 4 millones de copias en las tierras del Tío Sam, algo al alcance de muy pocos títulos... y lo que le queda por vender.

1. **Pokémon Sol y Luna** 3DS
2. Uncharted 4 PS4
3. Call of Duty: Infinite Warfare Xbox One
4. Gears of War 4 Xbox One
5. Madden NFL 17 Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **The Last Guardian**
PS4



2 **Uncharted 4: El desenlace del ladrón**
PS4



3 **Final Fantasy XV**
PS4 - Xbox One

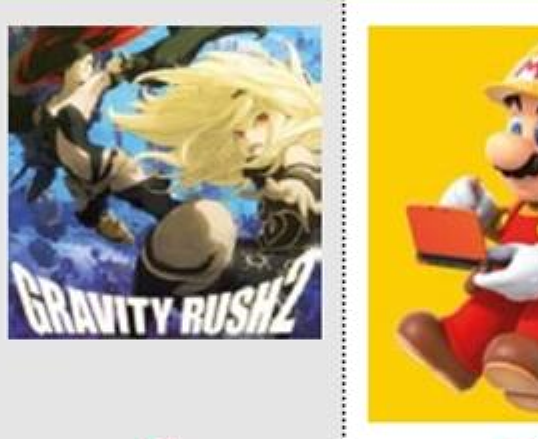


4 **Pokémon Sol y Luna**
3DS



5 **Rise of the Tomb Raider**
PS4 - Xbox One - PC - 360

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**





	1	2	3	4	5
	Gravity Rush 2 PS4	**Super Mario Maker** 3DS	**Killing Floor 2** PS4 - PC	**Dead Rising 4** Xbox One - PC	**Steep** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	82 / 100 *"Si te gustó el original de Vita, esto es una secuela de manual: mayor y mejor"*	80 / 100 *"Da algunos pasos atrás respecto a Wii U, pero también aporta ciertas novedades"*	80 / 100 *"Una oda de amor a los fans del original, que necesitaban su dosis de plomo y sangre"*	83 / 100 *"La saga recupera el pulso con su entrega más cómoda, con el humor como bandera"*	81 / 100 *"Aborda la simulación deportiva sin adornos ni fuegos artificiales, con un tono realista"*
IGN Web líder en Reino Unido	8,4 / 10 *"Incluso después de 40 horas de juego, se hace difícil separarse del mando"*	7,2 / 10 *"Rompe parte del credo del juego, que es crear, jugar y compartir con otras personas"*	8 / 10 *"Sus bases son tan sólidas que, aunque vayas a jugar poco, es muy disfrutable"*	8,1 / 10 *"Tiene la mejor jugabilidad que se haya visto nunca en la saga Dead Rising"*	7,9 / 10 *"Sus grandiosos entornos son muy atractivos, pero le falta más personalización"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	7,5 / 10 *"Mucho del juego está dedicado a tareas que no sacan todo el partido a la gravedad"*	7,75 / 10 *"No poder compartir niveles online supone un paso atrás muy significativo"*	7,75 / 10 *"Una alternativa a los zombis de Call of Duty para pasar unas cuantas noches"*	8,75 / 10 *"Una gran ocasión para quienes no les gustara el tiempo límite que había antes"*	8,5 / 10 *"Su gracia reside en los momentos que te hace vivir, como ver preciosos paisajes"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *"Merece la pena, pues es, fácilmente, una de las mejores secuelas de los últimos años"*	9 / 10 *"Quizá no te convierta en el nuevo Miyamoto, pero sí transmite esa magia"*	8 / 10 *"Podrías cambiar a sus enemigos por robots o nazis y seguiría siendo un shooter sólido"*	7 / 10 *"Mantiene el tono superficial de la saga adaptando ideas de las entregas previas"*	7 / 10 *"Es un juego que no está claro qué es, pero que cuenta con un extraño atractivo"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	6 / 10 *"Capcom Vancouver convierte el apocalipsis zombi en una fantasía de poderes"*	7 / 10 *"Sólo cuando el ruido cesa es cuando se puede escuchar su verdadero mensaje"*
FAMITSU Revista líder en Japón	38 / 40	33 / 40	- / 40	34 / 40	32 / 40
NOTA MEDIA	**85**	**80**	**79**	**78**	**78**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

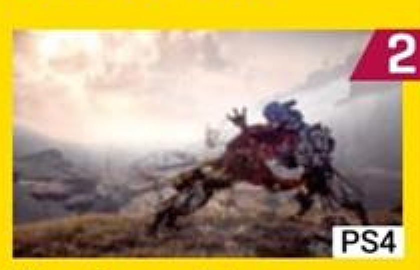
1

Wii U - Switch

Legend of Zelda: Breath of the Wild

Se ha tomado sus años, pero Link está a punto de disparar una nueva flecha.

FECHA 3 de marzo

2

PS4

Horizon: Zero Dawn

Las máquinas de Guerrilla están ya casi engrasadas para darnos mucha guerra.

FECHA 1 de marzo

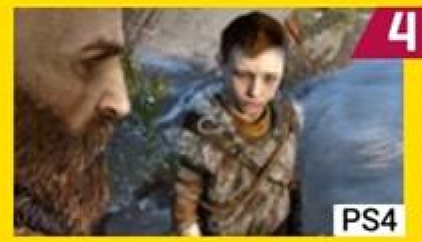
3

PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption 2

Rockstar apenas ha mostrado un tráiler, pero su nuevo western apunta altísimo.

FECHA Otoño

4

PS4

God of War

El dios de la guerra se mudará a la mitología nórdica, donde tendrá que adoctrinar a su joven retoño.

FECHA Sin confirmar

5

PS4 - PC

Shenmue III

Ryo Hazuki continuará su venganza contra Lan Di en uno de los juegos más solicitados de la historia.

FECHA Diciembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC



7 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



8 Dishonored 2
PS4 - Xbox One - PC



9 Watch Dogs 2
PS4 - Xbox One - PC



10 Titanfall 2
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DE BUENA FAMILIA

Con permiso de los obvios hermanos Mario y Luigi o Dante y Virgil, he aquí algunos juegos en los que los vínculos de sangre han tenido muchísimo que decir. La genética puede ser maravillosa.



10

Chiki Chiki Boys

Este infravalorado plataformas permitía elegir entre dos gemelos que, espada y bombas en mano, debían vengarse de un maléfico payaso. Mención especial merecen otros juegos de los 80 protagonizados por hermanos y nacidos en salones recreativos, como *Snow Bros*, *Booble Booble*, *Bonanza Bros*, *ICE Climber*, *Double Dragon*...

- **CONSOLA** Mega Drive - Arcade
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 1993
- **NOTA HC 18** 90

9

Tekken 6

El Torneo del Puño de Hierro ha tenido siempre mucha sustancia fuera del ring de combate, pues la historia está centrada en la familia Mishima, cuyos miembros, de varias generaciones, se llevan a matar. Jinpachi, Heihachi, Kazuya, Jin y sus diversas encarnaciones diabólicas nunca han sabido qué es eso de amar y respetar al prójimo.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - Arcade
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 218** 94

8

Assassin's Creed Syndicate

La guerra entre asesinos y templarios de Ubisoft no se entendería sin el Animus, una máquina para ahondar en el pasado genético de la gente. Aquello lo vimos, sobre todo, en las primeras entregas, pero la última canónica lanzada hasta ahora también era muy "familiar", con dos hermanos como protagonistas.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 292** 87

7

DK Country: Tropical Freeze

La familia Kong tuvo un gran protagonismo en la última entrega de la estupenda saga plataformera de Nintendo, como también lo tuvo en la de N64. Donkey podía formar tándem cooperativo no sólo con su inseparable Diddy Kong, sino también con su abuelo cascarrabias Cranky o con la monísima Dixie.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 93

6

Fire Emblem Fates

Esta entrega de la reverenciada saga de estrategia tuvo dos versiones principales, *Conquista* y *Estirpe*, que presentaban dos tesituras opuestas: ser fiel a la familia de adopción del protagonista o traicionarla para volver con la familia de sangre. Como de costumbre, los personajes podían tener descendencia.

- **CONSOLA** 3DS
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 299** 94











5

Resident Evil 7

El padre del survival horror ha vuelto a las raíces con una historia en la que los villanos son una familia de tarados pueblerinos, los Baker, que nos persiguen sin descanso. Un padre, una madre, un hijo y una tía nos las hacen pasar canutas en una aventura de miedo que, con VR, es más traicionera que la última cena...

- **CONSOLA** PS4 - One - PC
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 307** 93

4

Lost Odyssey

Infravalorado como pocos, este genial J-RPG, dirigido por Hironobu Sakaguchi tras desmarcarse de *Final Fantasy*, nos presentaba la bella historia de Kaim Argonar, un mercenario inmortal al que, poco a poco, se le unían otros personajes que resultaban ser familiares muy cercanos. Sus fábulas siguen grabadas a fuego en nuestros sentidos.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Mistwalker
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 199** 87

3

Uncharted 4

El desenlace del ladrón tiene, de lejos, la mejor narrativa de la saga *Uncharted*, gracias a los vínculos familiares. Como siempre, el protagonista es Nathan Drake, que tiene cerca a su padre adoptivo, Sully, pero la entrada en escena de su hermano Sam y su matrimonio con Elena Fisher dan pie a una historia de cine, a la altura de Naughty Dog.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 299** 98

2

MGS 4: Guns of the Patriots

Hablar de la saga *Metal Gear* es hablar de Big Boss y del proyecto "Les Enfant Terribles", por el que se hicieron tres clones del famoso soldado: Solid, Liquid y Solidus. La cuarta entrega quizás no sea la mejor, pero tira del hilo genético y, con toneladas de "fan service", deja un desenlace de los de ojo al parche.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 201** 96

1

Red Dead Redemption

El idolatrado western de Rockstar es todo un ejemplo de cómo implicar a una familia en un videojuego. Puede que Jack Marston no tenga el mismo carisma que su padre, John, ni la fortaleza de su madre, Abigail, pero el final del juego es uno de los mejores que se hayan hecho. Así era el salvaje Oeste.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 225** 



Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

El 20 de febrero se cumplen 30 años de la aparición de *Contra*. Una saga con la que Konami cimentó aún más su prestigio tanto en los recreativos como en sistemas domésticos. ¿Oís ese riff de guitarra? La acción está a punto de comenzar...

La preocupante deriva que ha tomado Konami en los últimos años ha multiplicado la nostalgia hacia su legado recreativo, varias décadas repletas de magia y juegos inolvidables, entre los que destacan por motivos más que evidentes los de la saga *Contra*. Ahora que se cumplen 30 años de la primera aparición de Bill y Lance, nuestra última línea de defensa frente a la invasión alienígena, es un buen momento para recordar las distintas entregas de la saga, y su desvergonzada apropiación del universo Alien (amén de otros taquillazos de Hollywood).

La Konami de los años 80 (al igual que otras desarrolladoras japonesas) no tenía ningún complejo a la hora de fusilar la propiedad intelectual de terceros. Curiosamente, la 20th Century Fox no tuvo reparos en otorgar una licencia a Konami para que pudiera lanzar la recreativa de Aliens en 1990, cuando la compañía japonesa ya había expoliado, por el morro, el universo de los xenomorfos en diversas entregas de *Contra*.

El nombre de la recreativa tampoco estuvo exento de polémica. Para bautizar la placa, Konami se inspiró en la Contra nicaragüense, los guerrilleros que, con el apoyo de la administración Reagan, intentaban derrocar al gobierno sandinista,en el poder tras el derrocamiento del dictador Somoza. Una jugada que no se alejaba mucho a lo que hizo SNK con Guerrilla War (también de 1987), bautizado en su Japón natal como *Guevara* (de hecho, los jugadores controlaban nada menos que al Che y su compadre, Fidel Castro). Ahora puede parecer una chorrada, pero la polémica suscitada con la aparición de *Contra* en los salones recreativos de EE.UU. llegó incluso a los informativos de TVE, lo que nos supuso a los chavales de la época una rara oportunidad de ver en movimiento una máquina que aún no había llegado a España.

Cuando eso sucedió, finalmente, lo hizo bajo el título de *Gryzor*, pero eso no nos impidió enamoramos de inmediato de aquella máquina, tan exigente como espectacular, en la que sus dos protagonistas vestían el delirante uniforme del "action hero" ochentero por excelencia: zapatillas deportivas, camiseta imperio y pantalones de camuflaje.

¿CONTRA, GRYZOR O PROBOTECTOR?

Además de por sus llamativos gráficos y una música inolvidable, este primer *Contra* causó un gran impacto por su correosa dificultad. La máquina era una auténtica tragamonedas en la que las tres vidas de sus protagonistas du- »

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

CONTRA / PROBOTECTOR / GRYZOR

■ 1987 ■ Arcade, NES, MSX2, PC, Spectrum, Amstrad, C64



Tan correoso como espectacular, el primer *Contra* nos dejó atónitos con su endiablado ritmo y la combinación de enemigos humanos y alienígenas. Mención especial al colosal port para CPC, obra de Ocean.

SUPER CONTRA / SUPER C /

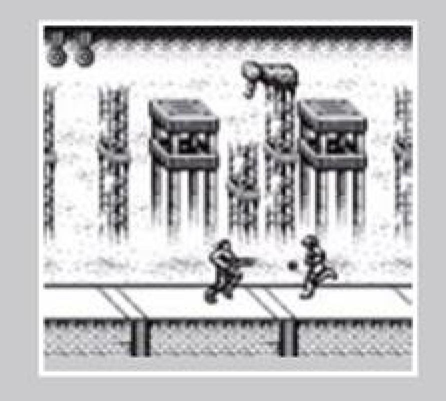
■ 1988 ■ Arcade, NES, PC, Amiga



No tuvimos que esperar mucho para disfrutar de una secuela aun más exigente, en la que se introdujeron fases con perspectiva cenital, al estilo de *Commando* e *Ikari Warriors*, en sustitución de los pasillos con cámara trasera del original.

OPERATION C/PROBOTECTOR

■ 1991 ■ Game Boy



La primera entrega portátil de la saga relajó un poco la dificultad (incorporó el disparo automático para evitar destrozar los botones de la GB) e introdujo por la Homing Gun. Su banda sonora sigue siendo maravillándonos como el primer día.

CONTRA III: THE ALIEN WARS / SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS

■ 1992 ■ Super Nintendo, Game Boy



Fue uno de los mejores embajadores de SNES al explotar, con bastante ingenio, el Modo 7 en fases con perspectiva cenital y brindándonos todo un recital de efectos gráficos para dar vida a unos jefazos espectaculares. ¿Y qué podemos decir de su música? Inolvidable.

CONTRA FORCE

■ 1992 ■ NES



Exclusivo del mercado norteamericano, se desmarca bastante de la saga, ya que originalmente no tenía nada que ver (era un proyecto bautizado como Arc Hound, que Konami recicló de mala manera). Lo mejor, el diseño de sus sprites. Lo peor, la lentitud de su mecánica.

CONTRA: HARD CORPS / PROBOTECTOR

■ 1994 ■ Mega Drive



MD no tenía la potencia de SNES, pero eso no detuvo a Konami, que nos deslumbró con un festival de efectos gráficos al alcance de muy pocos (quizás Treasure, compuesta por ex-miembros de Konami). De casta le viene al galgo. Colosal.

CONTRA: LEGACY OF WAR

■ 1996 ■ PlayStation, Saturn



Appaloosa Int. (la antigua Novotrade) no estuvo muy inspirada en el debut de *Contra* en 32-bit. El entorno poligonal hizo que el juego fuera confuso, y la mecánica era bastante insípida. Dato curioso: incluía unas gafas 3D de cartón.

C: THE CONTRA ADVENTURE

■ 1998 ■ PlayStation



Appaloosa Interactive volvió a intentarlo dos años más tarde, incorporando fases con distintas perspectivas, pero el resultado fue aun más catastrófico. No es de extrañar que Konami no se atreviera a lanzarlo en Japón y Europa.

CONTRA SHATTERED SOLDIER

■ 2002 ■ PlayStation 2



Konami Japón volvió a hacerse cargo de la franquicia (con Nobuya Nakazato al frente, Dtor de las entregas de SNES y MD) y las aguas volvieron a su cauce, recuperando la mecánica 2D de toda la vida. Menos mal.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX

■ 2002 ■ Game Boy Advance



Este port del *Contra III* de SNES nos deparó una grata sorpresa: en lugar de las fases de vista área en Modo 7, el cartucho intercalaba niveles rescatados del juego de MD. Un cóctel delicioso, aunque con una dificultad de aúpa.

NEO CONTRA

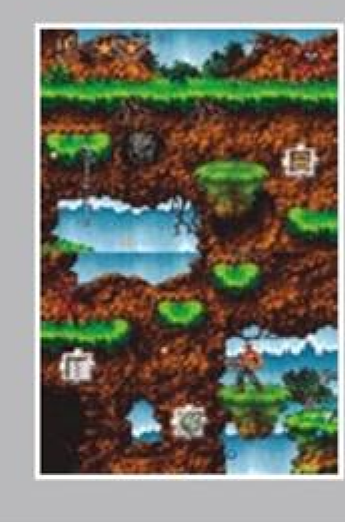
■ 2004 ■ PlayStation 2



Nakazato y su equipo de KCET volvieron a hacer un gran trabajo en esta segunda entrega para PS2, en la que volvímos a disfrutar de los tres ingredientes principales de la saga: jefazos, rock y dificultad demencial.

CONTRA 4

■ 2007 ■ Nintendo DS



¿Qué sucede cuando le cedes una franquicia clásica a unos maestros de las 2D como WayForward? Que te producen una obra maestra, en la que se aprovechó la doble pantalla de la DS para crear un espectáculo inolvidable. Que no llegara a Europa fue un crimen.

CONTRA REBIRTH

■ 2009 ■ Wii



Exclusivo de WiiWare, esta genialidad de M2 (los mismos que años más tarde firmarían los *Sega 3D Classics*) es un sueño para cualquier fan de *Contra*. Espectacular, divertido y con una música maravillosa. Corto, pero intenso.

HARD CORPS: UPRISING

■ 2011 ■ PlayStation 3, Xbox 360



Konami reclutó a Arc System Works (los titanes de *Guilty Gear*) y el resultado no decepcionó: sprites dibujados a mano sobre entornos poligonales. Un deleite para la vista y un tormento para los dedos (era difícil como el infierno).

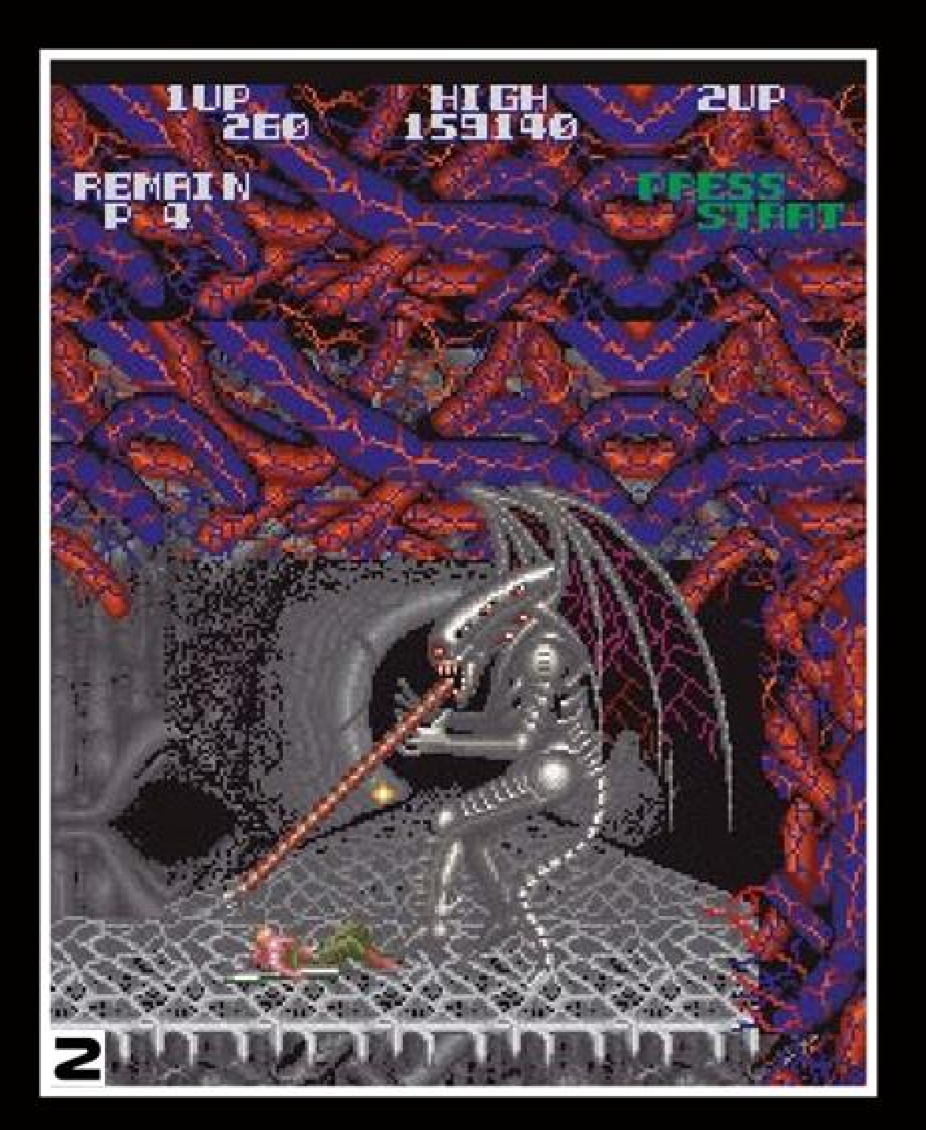
CONTRA: EVOLUTION

■ 2010 / 2013 ■ Arcade, Android, iOS

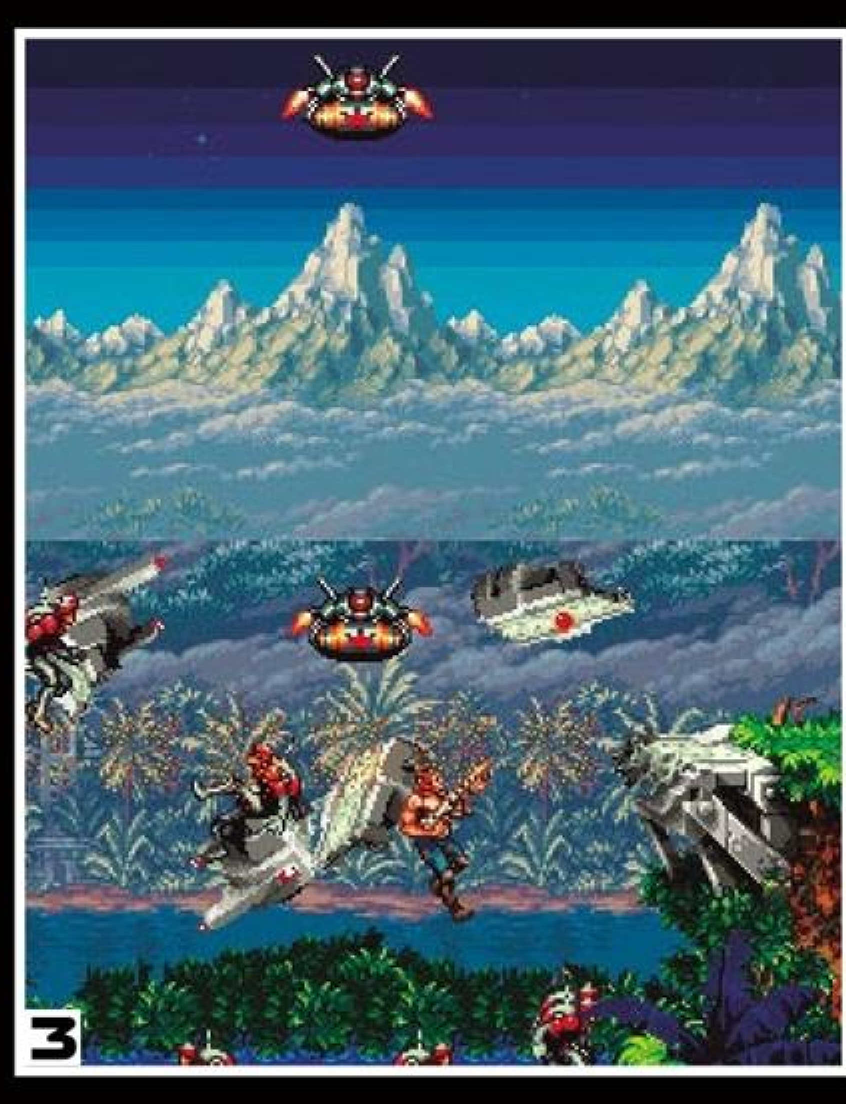


Este *Contra* chino (obra de Chukong Tecnnologies) recuperaba con bastante salero algunos de los escenarios y jefazos de la primera entrega, pero el control con la pantalla táctil acababa hundiendo el conjunto. Puedes encontrarlo en Google Play.

1



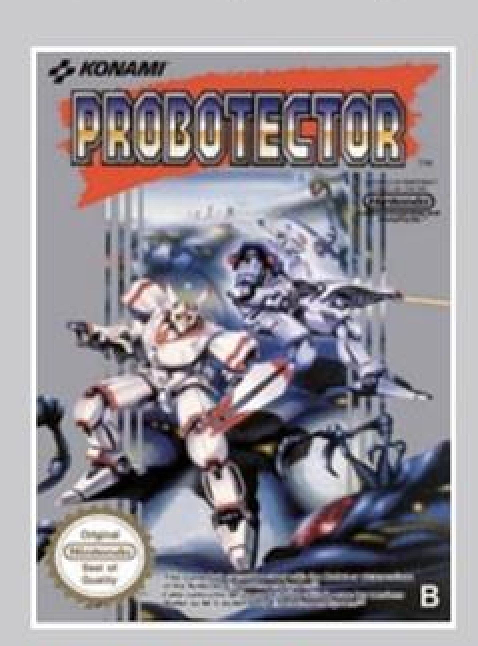
2



3

EN EUROPA, PROBOTECTOR

Cuando llegó el momento de lanzar en los territorios PAL el primer *Contra* de NES Konami no quiso líos con la férrea administración alemana, por lo que eliminaron de un plumazo cualquier vestigio humano, convirtiendo a la pareja protagonista y sus enemigos en robots. La farsa duró hasta 1996, cuando por fín pudimos disfrutar de un *Contra*, intacto, ya en PlayStation.



ROBOCES La administración alemana no veía con buenos ojos eso de matar gente, asi que Konami sustituyó cualquier rastro humano por robots. La chifladura arrancó en NES y se perpetuó en GB, SNES y MD.







» raban un suspiro. Y con cada muerte perdías además el arma especial que habías logrado obtener tras derribar las esferas que sobrevolaban determinadas partes del escenario, lo que implicaba volver al disparo estándar, demasiado flojo para hacer frente a la horda de enemigos que aparecían por los dos lados de la pantalla. Al principio estos parecían humanos, pero un par de fases más adelante descubríamos la cruda verdad: nos enfrentábamos a una invasión alienígena en toda regla, a cargo de raza de seres sospechosamente parecidos a los xenoformos creados por H.R. Giger. El éxito de la máquina se tradujo en un buen puñado de adaptaciones domésticas, bajo tres nombres distintos, dependiendo del territorio. En Japón y EE.UU. siguió llamándose *Contra*, mientras que en Europa las conversiones para ordenador llevaron el nombre de *Gryzor* (Ocean lo bordó, especialmente en el Amstrad CPC) mientras que Konami rebautizó la entrega NES como *Probotector*, tras meterle mano a conciencia (ver recuadro de la izquierda).

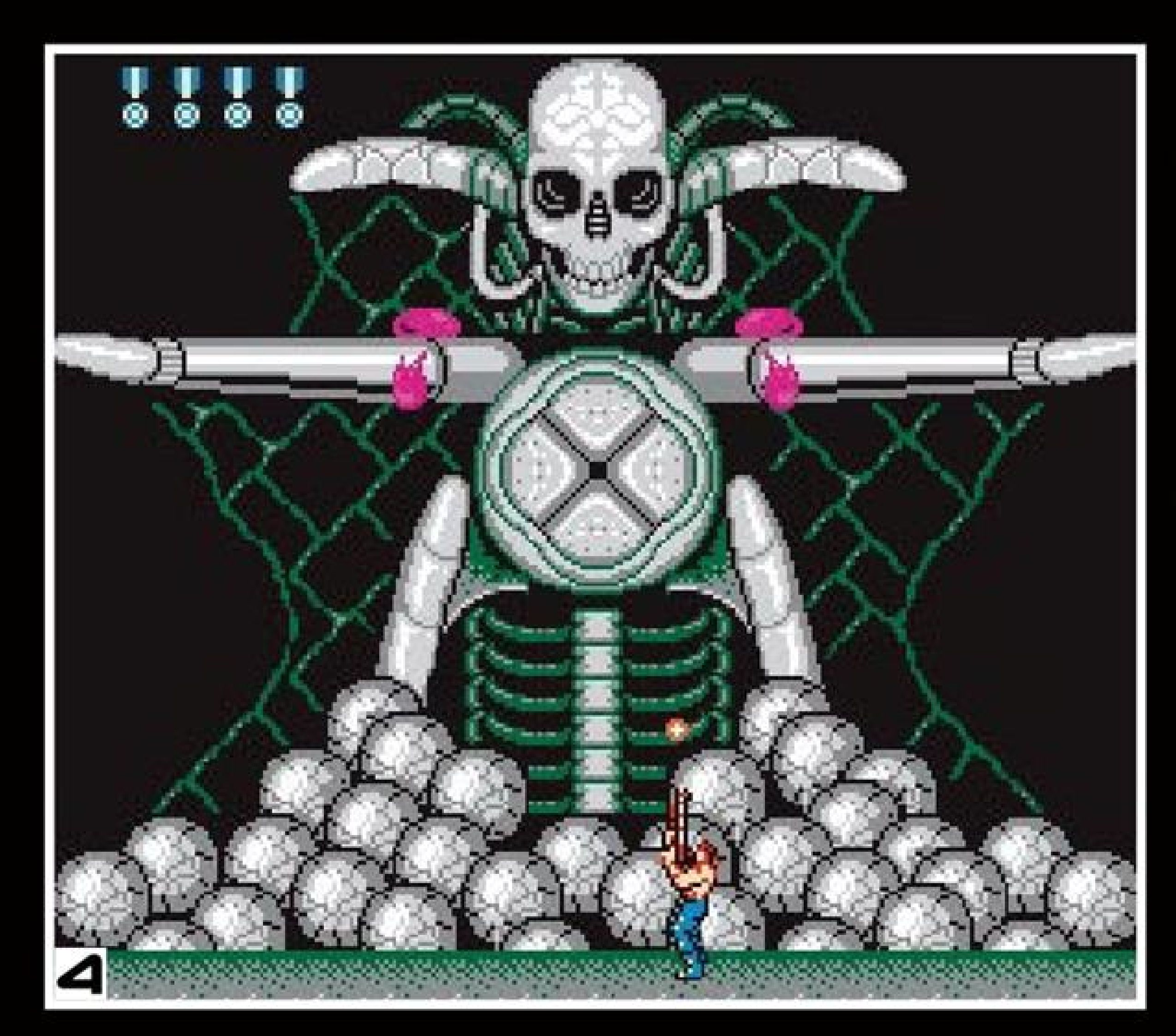
No hubo que esperar mucho para disfrutar de una nueva entrega recreativa: en 1988 llegaría *Super Contra*, aun más deslumbrante que su predecesor, y el salto definitivo de la franquicia a las consolas, un entorno que no abandonaría ya en las décadas siguientes.

CONTRA: GARANTÍA DE ESPECTÁCULO

Si bien las primeras adaptaciones domésticas de la saga palidecían en comparación a los originales recreativos, todo cambió radicalmente con la aparición de *Contra III: The Alien Wars* (*Super Probotector*) en 1992. Los mejores programadores y grafistas de Konami echaron el resto para aprovechar todo el potencial de Super Nintendo, deslumbrando a los jugadores desde el primer minuto de la partida. La aparición de Slave Beast Taka (también conocido como "el tortugón del *Contra*"), el primer jefe del cartucho, es uno de los recuerdos más inolvidables para cualquier fan de la SNES. Y aquello no era nada: más adelante nos esperaban fases con Modo-7, rotaciones, zooms, saltos sobre misiles en pleno vuelo, un primo del T-800 de tamaño XXXL...y todo ello envuelto en una banda sonora tan inolvidable como cristalina, que demostraba a las claras la potencia del chip de sonido que Ken Kutaragi, el posterior padre de PlayStation, diseñó para Nintendo.

Los piques entre fans de SNES y MD también se extendieron a la saga, tras la aparición del magistral *Contra: Hard Corps*/*Probotector* para MD (1994). Hasta Super Play (la célebre revista inglesa dedicada a SNES) se hizo eco de la calidad del cartucho de Mega Drive, que explotaba el hardware de Sega al 110%, con efectos gráficos impensables hasta entonces (solo Treasure se había atrevido a hacer algo parecido con *Gunstar Heroes*). Aunque la paleta de MD era mucho más apagada que la de SNES, y el sonido algo más ratonero, la calidad de las composiciones y detalles geniales como la posibilidad de tomar distintas rutas dentro del juego hicieron del *Contra* de MD un tesoro que no ha hecho más que revalorizarse entre los coleccionistas. Por no hablar del final secreto (ver recuadro de curiosidades), al que accedíamos tras trepar por una pared y enfrentarnos a un jefe chifladísimo con la

LA PRIMERA RECREATIVA DE CONTRA LLEGÓ A EUROPA CON EL TÍTULO DE GRYZOR



1 CONTRA ¿Llegaría a enterarse H.G. Giger de cómo Konami fusiló sus diseños?

2 SUPER CONTRA Puestos a copiar, mejoremos el xenomorfo de Alien, dotándole de unas alitas. Total, nadie se dará cuenta.

3 CONTRA 4 Aprovechó la doble pantalla de DS para duplicar la acción y la espectacularidad del juego.

4 SUPER C Esta "adaptación" de *Super Contra* para NES también nos deleitó con diseños tan macabros como este. Donde esté una buena calavera...

LA SAGA NO TUVO DEMASIADA SUERTE EN PLAYSTATION, CON DOS ENTREGAS MUY FLOJAS

versión "makinera" de cierta melodía de *Castlevania*. Ahí es nada...

CON APPALOOSA HEMOS TOPADO

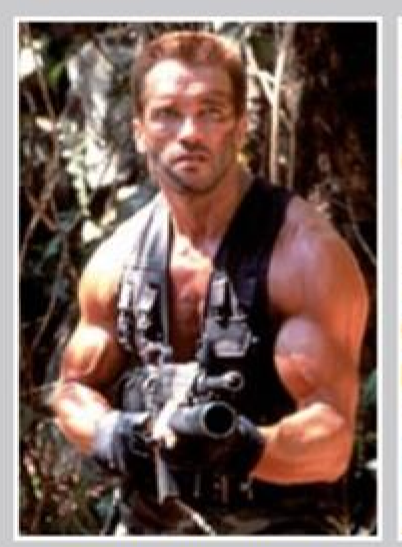
Con semejantes precedentes, la llegada de *Contra* a los 32 bits fue recibida con ilusión... hasta que encendimos las consolas. En aquel momento Konami decidió ceder el testigo a una desarrolladora occidental, Appaloosa Interactive (la antigua Novotrade, creadores del célebre y soporífero *Ecco The Dolphin*). Por decirlo de una manera elegante: el salto a los entornos poligonales no le sentó bien a la franquicia. La buena noticia es que los europeos por fín recibímos un *Contra* "como Dios manda" (fue la primera adaptación doméstica que no se recicló con robots), pero la mala es que el juego era mediocre, sobre todo en comparación a los anteriores capítulos de la saga. Appaloosa Interactive volvería a intentarlo dos años más tarde con *C: The Contra Adventure*, cosechando resultados aún más bochornosos. Por ello, y a pesar del gancho de la franquicia, Konami decidió no lanzar el juego en Japón y Europa.

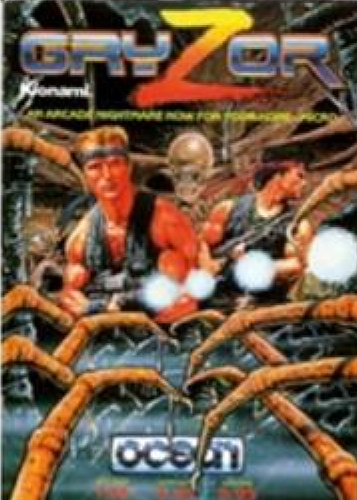
LAS AGUAS VUELVEN A SU CAUCE

Hubo que esperar cuatro años, y a una nueva generación de consolas, para volver a disfrutar de un *Contra* doméstico. *Shattered Soldier* (2002) y *Neo Contra* (2004) volvieron a encarrilar la saga, gracias a la implicación del director de los *Contra* de SNES y MD, Nobuya Nakazato. KCET triunfó donde Appaloosa había fracasado, demostrando que sí era posible crear un *Contra* poligonal sin renunciar a la mecánica y las señas de identidad de las entregas originales. »

LA INSPIRACIÓN DE KONAMI

En Konami no tenían ningún reparo a la hora de "inspirarse" en los más célebres action heroes de los 80, como queda patente en estas ilustraciones de la saga *Contra*. ¿Propiedad intelectual? ¿Qué es eso?





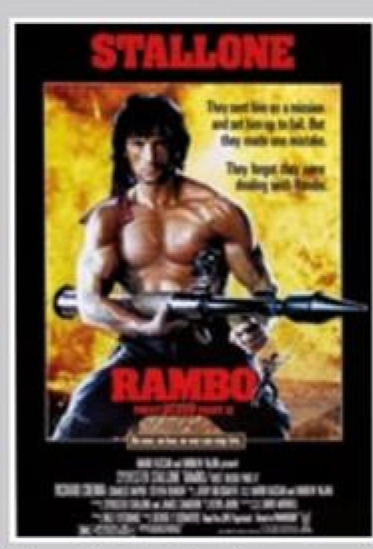
DEPREDADOR/GRYZOR Nada mejor que "fichar" a Arnie y Stallone para promocionar la nueva recreativa de la casa... y sus ports para ordenador.





CONTRA SPIRITS/EJECUTOR La carátula japonesa de *Contra III* reciclaba, por todo el morro, el póster de otra película de nuestro amigo Arnold.





SUPER CONTRA/RAMBO El flyer japonés de esta recreativa no se cortaba un pelo, y daba todo el protagonismo a Sly, por encima de Arnold.

LOS JEFAZOS: MARCA DE LA CASA

A lo largo de los 30 años de la saga *Contra* hemos visto desfilar jefazos de todo tamaño y pelaje. Estos son nuestros favoritos...



JAVA El líder de Red Falcon nos esperaba al final del primer Contra, escupiendo sin freno.



KIMKOH Parece sacado de un cuadro de El Bosco, un clásico de la saga. No falta nunca.



GAVA/JAGGER FROID. Otro habitual de la saga, siempre con el mismo patrón de ataque.



BIG FUZZ Este primo del T-800 fue otra demostración de poderío gráfico de *Contra III*.



MAXIMUM JUMBO Posiblemente el jefe más gigantesco de la historia de Mega Drive.



SLAVE BEAST TAKA Este tortugón estará unido para siempre al legado de SNES.


5


6



9


10

CURIOSIDADES

Estos 30 años han dado pie un montón de anécdotas e incluso una tragaperras de *Contra* 1. NECA comercializó hace poco esta pareja de muñecos de Bill y Lance 2. Entre las muchas parodias de *Contra* nos quedamos con este nivel de *Wai Wai World 2* para Famicom 3. En *Silent Hill: Shattered Memories* llegábamos a toparnos con esta recreativa de *Contra* 4. El villano del *Contra Rebirth* japonés se parecía sospechosamente a Adolf Hitler 5. Este jefe de *Castlevania: Order of Ecclesia* era pariente de Kimkoh 6. Bill y Lance se contaban entre los parroquianos del bar Outer Heaven, en la versión occidental de *Snatcher* 7. El Contra de MD tenía varios finales y en uno de ellos ¡acabábamos casados con una mona! 8


1


2


3


4



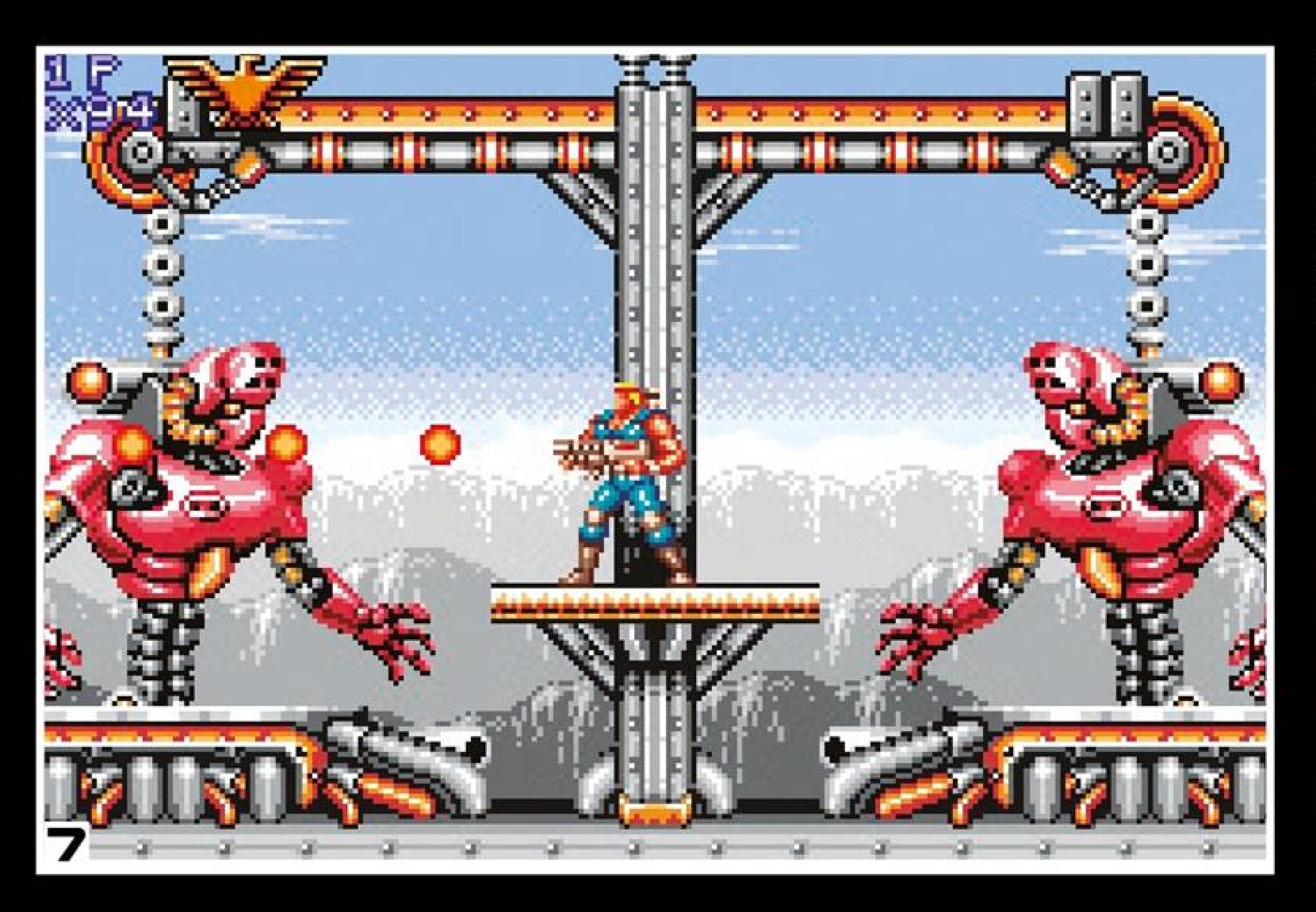
5


6



7


8



7



8

5 CONTRA 4 Costaba un poco acostumbrarse a tanta acción a doble pantalla.

6 HARD CORPS: UPRISING La entrañable fortaleza de siempre, con un look renovado.

7 CONTRA ADVANCE Incluía niveles rescatados del de MD.

8 CONTRA: EVOLUTION Una adaptación HD del clásico. Lo peor, los controles táctiles.

9 CONTRA: S. SOLDIER El tortugón de SNES, a lo poligonal.

10 CONTRA REBIRTH M2 firmó esta joyita, de lo mejor del catálogo de WiiWare.

» A pesar de todo, los entornos 2D seguían siendo el ecosistema ideal para la franquicia, como quedó patente en las dos siguientes entregas, absolutamente memorables. A los europeos nos privaron de la oportunidad de disfrutar del magistral *Contra 4* de Nintendo DS, en la que WayForward Technologies volvió a plasmar su enorme talento para la creación de juegos 2D. Esta entrega portátil, a pesar de su alta dificultad (que era la marca de la casa), es un auténtico sueño para cualquier fan de *Contra*, en el que las dos pantallas de la portátil se unían para recrear, a lo bestia, el formato de imagen de las dos primeras recreativas de *Contra*. Un tesoro que nadie debería perderse, repleto de extras ocultos entre los que se encuentran sendos ports del *Contra* y *Super C* de NES y personajes extra, incluyendo uno de los mechas protagonistas de *Probotector*.

El juego de Arc System Works sería el último capítulo (hasta el momento) en llegar a consolas. La saga aún daría para una entrega más, *Contra: Evolution*, diseñada por la china Chukong Technologies para dispositivos iOS y Android. Una suerte de remake HD del *Contra* clásico, en el que las buenas intenciones se van por el desagüe por culpa de los horrendos controles táctiles.

EL FUTURO DE LA FRANQUICIA

Durante los últimos años se han prodigado los rumores acerca de un posible retorno de *Contra*. El más gordo fue el que relacionaba la saga con los españoles MercurySteam, algo nada descabellado, dada la relación que les une a Konami tras firmar la trilogía *Castlevania Lords of Shadows*. ¿Realmente llegó

HACE POCO TIEMPO SE LLEGÓ A RELACIONAR A MERCURYSTEAM CON UNA NUEVA ENTREGA

Contra ReBirth fue uno de los tres lanzamientos exclusivos para WiiWare con los que M2 rindió homenaje a otras tantas sagas clásicas de Konami (*Contra*, *Castlevania* y *Gradius*). En sus cinco fases condensaba todo lo que hizo grande a la saga, sin escatimar en jefazos de aúpa ni en homenajes a entregas anteriores. Absolutamente delicioso.

El hype se nos disparó por las nubes cuando nos enteramos de que Arc System Works se ocuparía del debut de la saga *Contra* en PlayStation 3 y Xbox 360, algo que sucedió finalmente en 2011 con *Hard Corps: Uprising*. Los entornos poligonales se combinaron con sprites creados a mano dando como fruto un juego tan duro como hermoso. Aquello parecía presagiar una nueva edad de oro para la franquicia, algo que tristemente no sucedió.

a cocinarse un *Contra* en las oficinas de San Sebastían de los Reyes? ¿Aún podría suceder? Konami no parece por la labor, pero el reciente, y sorprendente, anuncio de un *Bomberman* para la inminente Nintendo Switch nos hace albergar esperanzas. A estas alturas nadie esperaba volver a ver en acción a los bomberos de la extinta Hudson Soft en acción...y ahí los tenemos. La nueva consola de Nintendo se ajusta perfectamente a la nueva política comercial de Konami (obcecada en los móviles y los pachinkos - de hecho llegaron a lanzar uno basado en *Contra* hace un par de años). La saga es una institución en Estados Unidos y Nintendo podría estar apretando las tuercas para llevar a Bill y Lance a su nueva consola. En el próximo E3 podríamos salir de dudas. Cosas más raras se han visto... ■

CONTRA MADE IN CHINA

Anunciado en marzo de 2016, *Contra Mobile* es por ahora la última entrega de la franquicia. Konami se alió con Tencent para lanzar este título, exclusivo para el mercado chino. También sucedió lo mismo con *Contra: Evolution*, y al final acabó llegando a Occidente, asi que no perdamos la esperanza.





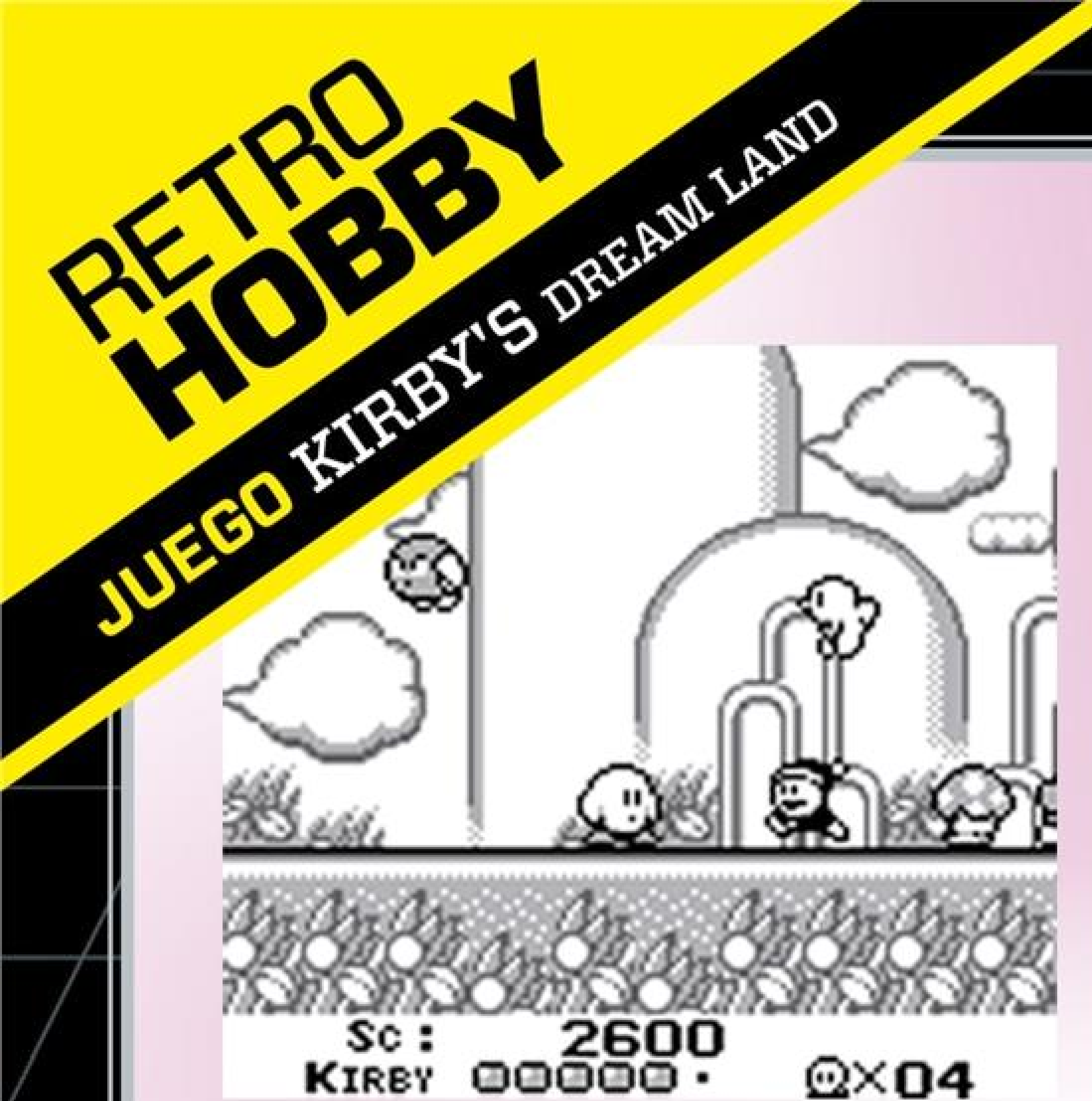


MALA ESPINA Lo poco que hemos podido ver nos recuerda demasiado a *Contra: Evolution*.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM











AÑO 1992 **COMPAÑÍA** HAL Laboratory **FORMATOS** Game Boy

KIRBY'S DREAM LAND

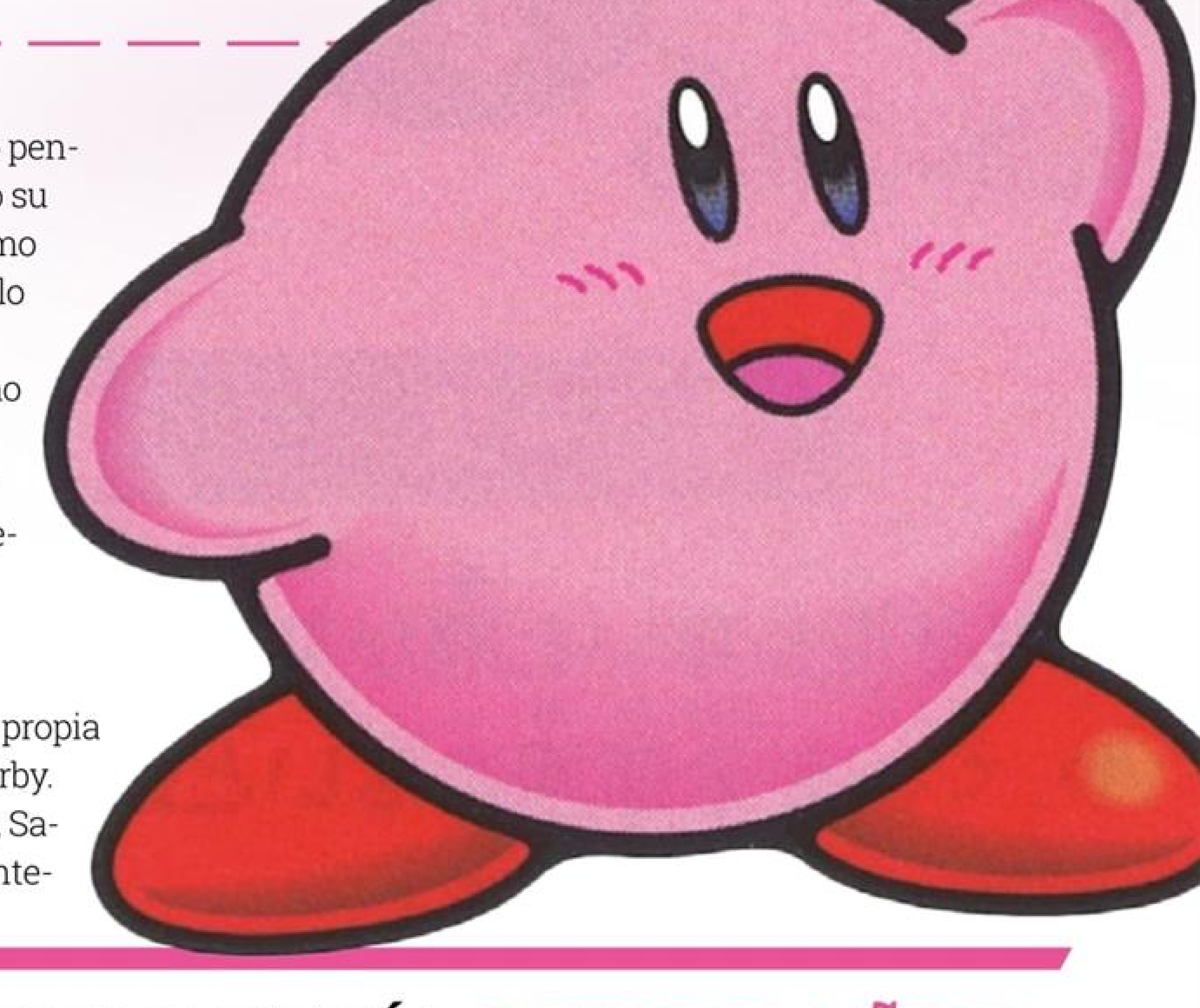
ASÍ NACIÓ LA LEYENDA ROSA

Un juego que cualquiera pudiera disfrutar. Ésa fue la simple premisa con la que Nintendo y HAL Laboratory empezaron a gestar uno de los personajes mas prolíficos de la historia del videojuego: el "tragón" Kirby. De forma interna, Nintendo aceptaba diseños e ideas tanto para el juego como el personaje. Así fue como el aún principiante Masahiro Sakurai, con apenas veinte años, decidió probar suerte y presentar su diseño. Tal y como confesó en alguna entrevista posterior, quiso crear una mascota "mona" que todo el mundo amara. Satoru Iwata, pieza clave de HAL Studio, sentenció que, dándole una forma redondeada y simple, se facilitaba que los fans la pudieran dibujar en cualquier parte...

Su primer juego, *Kirby's Dream Land*, se diseñó para Game Boy, la consola portátil monocroma de Nintendo. Durante el desarrollo, todo el equipo pensaba que Kirby era blanco o, dado su parecido con otras mascotas, como Pac-Man, de color amarillo. Pero lo cierto es que Sakurai tenía claro que debía ser rosa desde el mismo día de su nacimiento, porque lo sentía "fresco", algo que quedó fijado a fuego al preparar los primeros materiales promocionales.

Forjando el mito

Cada miembro de HAL aportó su propia visión de cómo debería actuar Kirby. En busca de la sencillez deseada, Sakurai imaginó que Kirby podría inte-

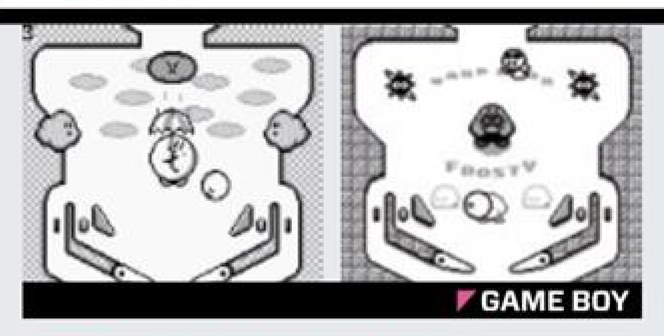


SAKURAI APENAS TENÍA VEINTE AÑOS CUANDO PRESENTÓ EL DISEÑO DE KIRBY

KIRBY, UN TODOTERRENO MULTIGÉNERO

Aunque comenzó como el héroe de un plataformas, Kirby ha probado casi todos los géneros imaginables en sus primeros veinticinco años de vida...

1993



GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND
Uno de los primeros trabajos de HAL para Nintendo fue "arreglar" un pinball para NES, por lo que no fue extraño que el primer spin-off de Kirby fuera un pinball. Uno muy divertido, por cierto...

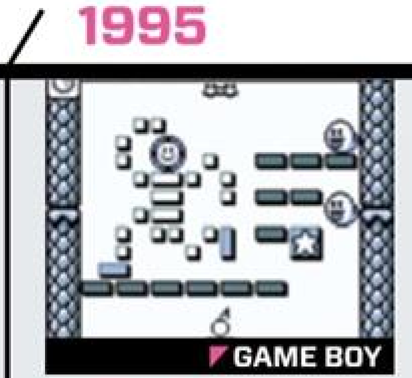
1995



SUPER NINTENDO

KIRBY'S GHOST TRAP
Un divertido puzle al estilo *Puyo Puyo* (agrupar unas esferas por colores para que desaparecieran).

1995



GAME BOY

KIRBY'S BLOCK BALL
Un juego al estilo *Arkanoid*, en el que Kirby es la bola y debe limpiar los niveles de ladrillos y enemigos.

1995



SUPER NINTENDO

KIRBY'S DREAM COURSE
También ha flirteado con un arcade de golf, con hoyos con obstáculos, enemigos...



ractuar con los enemigos como si fueran una pelota de fútbol, pudiendo golpearlos con el pie, la cabeza... Al poner en común sus ideas con otros miembros de HAL, se decidió que, dada su forma esférica, podría "hincharse" para volar, lo que derivó en que también debería ser capaz de meterse a los enemigos en la boca y, por extensión, lanzarlos.

Durante todo el proceso de creación, tanto del personaje como de las mecánicas de juego o los propios escenarios (que siguen estando considerados como algunos de los mejores vistos en Game Boy), el protagonista tenía otro nombre muy distinto: Twinkle Popo. A Nintendo no le convencía demasiado el nombre y, como quería que también fuera atractivo para el público americano —en especial los niños—, se preguntó a la filial americana, que mandó de vuelta algunas sugerencias, como Gasper o Kirby. Este último fue el que más gustó al equipo, aunque no se sabe a ciencia cierta si la sugerencia fue eso o un pequeño homenaje al abogado que salvó a Nintendo en los tribunales.

El plataformero debut de Kirby, con *Dream Land*, fue un éxito internacional que catapultó a la mascota, sobre todo en Japón y EE.UU. Recibió sus críticas, como que era demasiado corto y fácil, algo que solucionaron con sus posteriores aventuras, con las que la leyenda del personaje ha seguido creciendo a lo largo y ancho de todo tipo de géneros... ■

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 14 **AÑO** 1992



EL MUNDO DE LA DIVERSIÓN. "Los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy". Con este hermoso sumario, se resumía una de las muchas bondades del juego que nos conquistó en GB: era un juego que derrochaba simpatía y que lucía muy, muy bien en la portátil. Se destacaban aspectos como los escenarios, las animaciones, los bailes de Kirby... aunque otros, como su excesiva sencillez o su duración, se obviaron. Defectos que no debieron pesar mucho cuando, veinticinco años después, Kirby sigue más vivo que nunca.



PERO... ¿ERA ROSA O NO?

En 1992, el mundo no estaba ni tan globalizado ni tan conectado como ahora. Cada mercado trataba los juegos de forma distinta. En origen, Kirby era un personaje rosa (como se aprecia en la carátula de la izquierda, la original nipona), pero su vivo colorido se quedó por el camino al saltar a Occidente, quizá por las connotaciones de color. Tanto aquí como en EE.UU. vimos la caja de la derecha, con el inusual Kirby albino...

1999

GAME BOY Y SNES

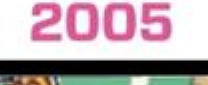
KIRBY STAR STACKER
Un puzle original de HAL, centrado en emparejar "amigos" (seres de *Kirby*). Sólo salió de Japón el de GB.



2004

GAMECUBE

KIRBY'S AIR RIDE
El único juego de Kirby en GC fue un arcade de carreras. Utilizó el adaptador de red para carreras para 4 en LAN.



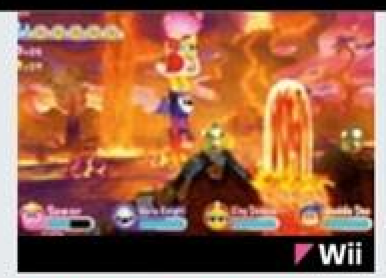
2005



NINTENDO DS

KIRBY Y EL PINCEL DEL PODER
Un plataformas, sí, pero con un control único, que utilizaba la pantalla táctil y el stylus.

2011



Wii

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND
Un plataformas 2.5D, pero con un pequeño e interesante giro hacia el multijugador cooperativo para cuatro.

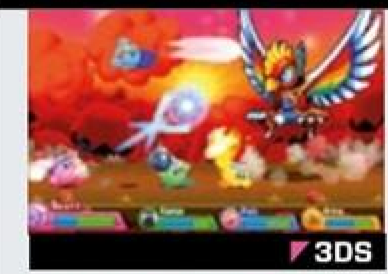
2011



WII

KIRBY'S EPIC YARN
Kirby reimaginó sus plataformas, con cooperativo para dos, así como con un estilo, unas habilidades y una estética muy diferentes.

2014



3DS

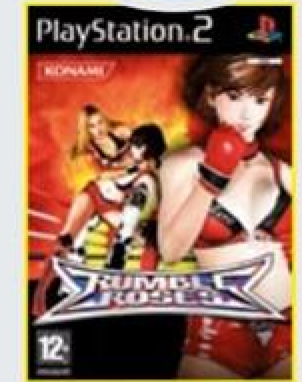
KIRBY'S FIGHTER DELUXE
Kirby's Triple Deluxe incluyó un minijuego de lucha, al estilo *Smash Bros*, que, después, llegó ampliado a la eShop.

DAVE NEEDLE
Fallecimiento: 20 de febrero de 2016
Especializado en: Ingeniería
Principales hitos: Amiga, 3DO y Lynx



1 Este reconocido ingeniero falleció a los 69 años, y pasará a la historia por su primer gran hito: el ordenador Amiga (1). Fue uno de los ingenieros clave en la creación de su arquitectura y sus chips, junto a otros nombres conocidos, como Jay Miner, Dave Morse y RJ Mical, entre 1983 y 1986. No contento con su éxito, también fue el co-inventor de Handy Game, la consola portátil que acabaría comprando Atari y lanzando bajo el nombre Lynx (2). Cuenta la leyenda que se la enseñaron primero a Sega, y eso les animó a crear Game Gear... Su última invención fue la tecnología de 3DO (3).

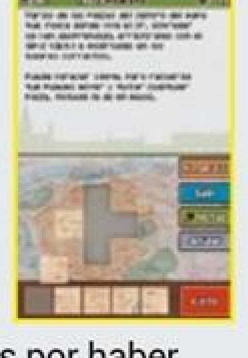
SHIRO KOTOBUKI
Fallecimiento: 16 de junio de 2016
Trabajó en: Diseño
Principales hitos: *Rumble Roses*



2 Un accidente le dejó tetrapléjico cuando tenía veinte años, lo que no le impidió desarrollar un enorme talento para el diseño gráfico. Konami le contrató para que diseñara a las luchadoras de su juego de wrestling. Algo haría bien, cuando es por lo más recordado de *Rumble Roses*...



AKIRA TAGO
Fallecimiento: 6 de marzo de 2016
Trabajó en: Akira Tago Laboratory
Principales hitos: Serie *Profesor Layton*



3 Este psicólogo japonés falleció a los 90 años y, aunque en Japón será recordado por sus más de veinte libros de puzles (titulados como "Gimnasia para la cabeza"), nosotros lo recordaremos por haber diseñado los puzles de la serie *Layton.*



STEPHEN HORNBACK
Fallecimiento: 27 de noviembre de 2016
Trabajó en: 3D Realms
Principales hitos: *Duke Nukem* y más

4 Este diseñador comenzó trabajando en Apogee Software, compañía que compró 3D Realms y acabó adoptando su nombre. Hornback estuvo involucrado en la parte artística de los principales juegos del estudio, desde *Duke Nukem* (1) a *Shadow Warrior* (3), pasando por *Rise of the Triad.* También se le atribuye crédito en el logo del estudio (3).

2016, UN AÑO NEGRO

TAMBIÉN EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

No sólo la música, el cine o la literatura lloran la pérdida de sus figuras más reconocidas...

El mundo del cine, el de la música, el de los juegos de mesa, el de la animación, el del cómic y el de la literatura, por mencionar algunas de nuestras principales aficiones, han llorado sus pérdidas en 2016, un año aciago en el que se nos han dicho adiós para siempre figuras de renombre como Carrie Fisher, Leonard Cohen o George Michael, entre otros muchos ilustres. Pero no ha sido algo exclusivo de esas disciplinas. El mundo del videojuego también ha sufrido pérdidas muy importantes, aunque quizá, de primeras, muchos de estos nombres no te suenen o pienses que sus logros no han tenido impacto directo en tu vida jugable. Quizá no sean los "primeros espadas" que están en boca de todos, ni los personajes más mediáticos de la industria. Puede, incluso, que su trayectoria no haya tenido la repercusión de las de otras personalidades, pero es innegable que, sin su existencia, algunos juegos que amamos no hubieran sido los mismos... Porque, ¿alguien imagina la serie *Profesor Layton* y sus enrevesados puzles sin Akira Tago, la mente que los ideó? Nosotros, desde luego, no.

Pérdidas irremplazables

Otros, como David Needle, pueden, incluso, quedarnos más lejos... pero, sin él, el mundo de los microordenadores domésticos y el de las consolas portátiles nunca hubieran sido los mismos. O Fergus McGovern, quien levantó Probe Software y alcanzó la gloria, entre otras muchas razones, por asegurarse las versiones domésticas de *Mortal Kombat II* (en su honor, la versión de Megadrive, incluso, contó con un fatality único para Rayden, el Fergality).

Ningún segmento del desarrollo del videojuego se ha librado de quedarse huérfano en 2016. Programadores, músicos, especialistas en audio, diseñadores, ilustradores, directivos... Con algunos, incluso, pudimos conversar en distintos eventos, como el cercano David DeMartini, directivo de EA que, entre otras cosas, impulsó el programa EA Partners (y, con ello, la llegada de *Portal 2* a consola). Desde aquí, nuestro homenaje a estas grandes pérdidas.

BRAD FULLER
Fallecimiento: 2 de enero de 2016
Trabajó como: Compositor
Principales hitos: Bandas sonoras de Atari



5 **Este ingeniero de sonido** estuvo vinculado a Atari desde 1982, y obra suya son algunas de las bandas sonoras más recordadas de los juegos de la compañía, como la de *Donkey Kong* para Atari 2600 (1), la de la recreativa *Marble Madness* (2) o el *Tetris* de Tengen. Su buen hacer le aupó a director de audio (supervisaba todas las bandas sonoras) y director de ingeniería. Formó parte de la familia Atari hasta 1996.



AKIRA SAITO
Fallecimiento: 19 de febrero de 2016
Trabajó como: Programador de sonido
Principales hitos: Classics 3D, VC de Wii





6 **Formó parte Sega** desde los tiempos de Game Boy Advance, y estuvo siempre especializado en el área de sonido. Su solvencia le permitió programar el audio de los emuladores que eran la base de los juegos que Sega lanzó en la Consola Virtual de Wii (con títulos de Master System y Megadrive). También es obra suya la parcela sonora de buena parte de los *Sega 3D Classics* (1), así como el sonido de la serie *Rebirth* (*Gradius*, *Contra* y *Castlevania*) de Konami para la Consola Virtual de Wii (2).



FERGUS MCGOVERN
Fallecimiento: 28 de febrero de 2016 **Trabajó en:** Probe Software y HotGen
Principales hitos: Fundó Probe (estudio especializado en ports) y HotGen



7 **Visionario hombre de negocios** antes de cumplir los veinte, Fergus fundó su estudio Probe Software en 1984, que, rápidamente, se labró un nombre adaptando exitosas recreativas para los ordenadores de la época, primero, y consolas, después. *OutRun*, *FIFA* o *Mortal Kombat* (1) fueron algunas de las licencias que le auparon a lo más alto. En 1995, vendió el estudio a Acclaim, lo que le hizo millonario. Después, fundó HotGen, conocida por sus joystick "plug'n play" (2).





JORY K. PRUM
Fallecimiento: 24 de abril de 2016
Trabajó como: Diseñador de audio
Principales hitos: *TWD*, *Broken Age*... y más



8 **En sus más de veinte años de carrera,** este diseñador de audio dejó su huella en gran número de juegos de Star Wars, como todos los pertenecientes al *Episodio I* o *KOTOR* (1) o títulos más recientes, como *The Walking Dead* (2) o *Broken Age*. También dejó el listón alto en el mundo del cine: "Lost In Translation", el corto "For The Birds" de Pixar...





DAVID DEMARTINI
Fallecimiento: 1 de junio de 2016
Trabajó en: EA, Oculus
Principales hitos: Vicepresidente de EA, impulsor de EA Partners...



9 **Su llegada a Electronic Arts** en 1998 le puso al frente de algunas de las principales series deportivas de la compañía, como *Nascar* o *PGA Tour* (1), aunque no fueron sus únicos logros. Bajo su mandato como Vicepresidente Senior de la compañía, fue el principal impulsor de la iniciativa EA Partners para editar juegos de terceros, como *Portal 2* (2) e, incluso, supervisó los primeros pasos de Origin, el servicio de distribución digital de EA en PC.





OTROS VACÍOS
IMPOSIBLES DE LLENAR

RALPH BAER



El llamado "padre de los videojuegos" nos dejó en 2014. Su famosa "Brown Box" (1) fue la antesala de los videojuegos en la TV. La idea la licenció Magnavox, que la vendió como Odyssey (2).



GERALD "JERRY" LAWSON



El concepto de juegos intercambiables en cartucho se lo debemos a él, que, en 1975, lo puso en práctica con su Fairchild Channel F. De los pocos ingenieros de color que despuntaron en los 70.

GUNPEI YOKOI

El gran genio de Nintendo empezó como inventor de juguetes y, de ahí, saltó al videojuego con una filosofía única. Es el padre de las Game & Watch (1), la cruceta de Nintendo (2) , Game Boy (3)... y más.







SATORU IWATA



Uno de los fundadores del mítico HAL Laboratory (cuna de *Kirby* y *Earthbound*, entre otros), dirigió Nintendo en una de sus épocas más brillantes. Bajo su mandato, nacieron Nintendo DS y Wii.





FUKIO "MTJ" MITSUGI

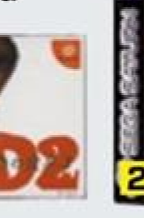
Reconocido como un diseñador de videojuegos único, MTJ dejó muy pronto el desarrollo para dedicarse a la docencia, tras crear el adictivo *Bubble Bobble* y sus secuelas. Nos dejó en 2008.





KENJI ENO

En 2013, nos dejó otro genio incomprendido. Provenía del mundo de la música, y se sacó de la manga survival inolvidables, como *Enemy Zero* o la serie *D*, cuya segunda entrega no llegó a Europa.









"Como pasa el tiempo. Hace un mes estaba corriendo la "San Yasei" (la San Silvestre de Tokio) disfrazado de Papá Noel y ya casi hemos terminado enero... Y en nada, con una Switch entre las manos."

Yen

Yen te responde

Frustrado con Geralt de Rivia y el inglés

Saludos Yen, con este número 306 ya cumplen tres años desde que sigo esta revista. Lo primero agradecerte a ti y al resto del equipo por introducirme en este magnífico mundo, gracias a vosotros conseguí mi primera Playstation (la 4). Pero bueno, que me enrollo, vamos con las preguntas:

■ Quería comprarme un juego japonés ambientado en una ciudad de Japón, había pensado en *Persona 5* o *en Yakuza 0*, pero tengo un nivel básico de inglés ¿Tienen un vocabulario difícil? ¿Cuál de los dos más? ¿Aparte de esos ¿qué juegos japoneses que vayan a salir este 2017 me recomiendas?

¿Gracias a nosotros has conseguido una PS4?, ¿Te la hemos regalado y yo no me he enterado? Ya me explicarás cómo lo has hecho, porque quiero otra para mi... En fin, me doy por agradecido y paso directamente a resolver tus dudas. Tanto *Persona 5* como *Yakuza 0* son dos buenas opciones ya que se basan en localidades japonesas reales, como Tokyo o conocidos barrios como Dōtonbori, en Osaka. Por la temática de cada juego ya te puedo ir adelantando que, si quieres enterarte bien del argumento, debes tener un nivel aceptable de inglés... aunque seguro que con un buen diccionario de inlés al lado y los conocimientos que ya posees, podrás progresar y de paso mejorar tu uso del idioma. Por cercanía de lanzamiento yo me decantaría por *Yakuza 0*, que estará en la calle para cuando leas estas líneas, ya que *Persona 5* no llega hasta el 4 de abril. Para 2017, con ambientación japonesa, también llegará *Akiba's Beat*, un original RPG de acción ambientado en Akihabara, otro icónico barrio japonés ligado al manga y los videojuegos.



■ ***Akiba's Beat.*** Es un action RPG que basa sus combates en la combinación de los ataques con el ritmo. Llegará a lo largo del primer trimestre de este año a PS4 y PSVita.



■ ***Final Fantasy XV.*** El espectacular juego de Square-Enix es más accesible que otros títulos del género RPG como *The Witcher 3*, gracias a la linealidad de la trama principal.

LA PREGUNTA DEL MES

Problemas con el lado oscuro de PSN

■ Querido Yen, te escribo esperando que puedas ayudarme con un problema. Hace unas semanas desinstalé *Star Wars Battlefront*. La semana pasada, con el estreno de la nueva peli, decidí volver a instalarlo, pero desde entonces no me reconoce el Season Pass que compré en PSN. En las imágenes de los diferentes packs de expansión aparece un candado. ¿Qué puedo hacer?

Pues por los datos que me das, todo apunta a un problema con las licencias digitales. Por ir descartando, espero que no sea una compra realizada con una cuenta compartida, porque de ser así podría ser este el problema. Por otro lado, intenta renovar las licencias digitales mediante la opción que está en los ajustes de PS4. Si ves que sigues sin conseguir nada, ponte en contacto con Sony (o EA) y exponles el problema. Seguro que pronto recuperarás tu contenido digital.

Marc Rodríguez





■ ***Proyect Cars 2.*** Es una nueva entrega de uno de los simuladores más realistas de conducción pionero en el uso de la realidad virtual. Se espera para septiembre de este año.

■■ Tengo el *The Witcher 3* y me he quedado atascado en el principio ya que es mi primer juego de rol. Me llama la atención el *Final Fantasy XV* ¿Me recomiendas pillármelo después de lo que me ha pasado con el *The Witcher 3*? Gracias.

Por supuesto que sí. *Final Fantasy XV* es uno de los grandes títulos del género que, aún con defectos, no debes dejar pasar. Además, el juego de Square-Enix es bastante más lineal que *The Witcher 3*, y tendrás varias indicaciones de por dónde seguir tu camino, por lo que no vas a tener los mismos problema que con la aventura de Geralt de Rivia. Un último consejo, te recomiendo que retomes *The Witcher 3* aunque sea valiéndote de una guía, créeme que el juego merece la pena y no te arrepentirás de volver a intentarlo.

Luis Silveira

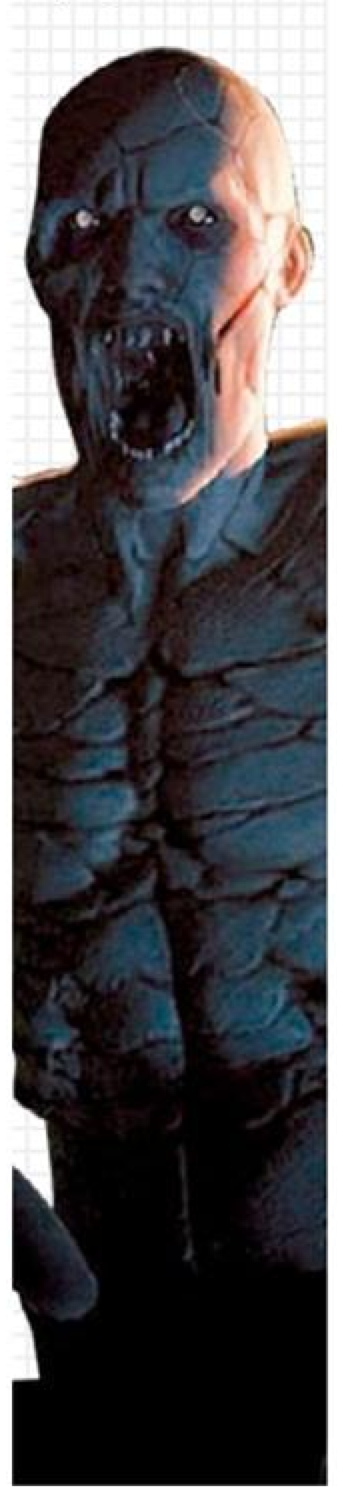
Cuestiones de la realidad virtual

Hola Yen. Me compré estas navidades la Playstation VR y estoy encantado, salvo que aún le faltan juegos considerados grandes aparte de Resident Evil 7. Sobre este periférico van mis preguntas:

■ ¿Adaptarán *Project Cars* a Playstation VR? Los usuarios de PC sí pueden jugarlo con sus gafas.

Ésa era al menos la intención de Slightly Mad Studios, desarrolladores del juego. De hecho salió como confirmado en varias listas de juegos compatibles con el periférico, pero por el momento no se ha publicado el parche que permita el uso de PS VR. Como bien dices, en PC llevan bastante tiempo disfrutando del modo de realidad virtual y puedo asegurarte que es sorprendente. Esperemos que se decidan a publicarlo pronto y no se guarden la opción para la futura segunda parte.

■ ***Outlast 2.*** Es un juego de terror que usa una perspectiva en primera persona, encajando perfectamente con la RV, aunque no tiene soporte para ella por limitaciones de sus programadores.



■■ ¿Cuando sale *Project Cars 2*? ¿Será compatible desde el principio con las gafas?

La última fecha facilitada por Ian Bell (CEO de Slightly Mad Studios) apunta a su lanzamiento en septiembre de 2017. No es por ser pesimistas, pero un juego con un desarrollo tan complejo y lleno de detalles como el de *Project Cars 2* tiene"papeletas" de sufrir algún retraso, por lo que no es del todo descabellado que no lo veamos hasta 2018... aunque espero equivocarme. Está confirmado que tendrá soporte para VR, y aunque por el momento no se saben las plataformas yo apostaría un brazo a que llegará a PS VR.

■■■ ¿Se podrá jugar a *Outlast 2* con PlayStationVR?

Lamento tener que decirte que no vas a poder hacer uso de las PS VR con *Outlast 2*. Red Barrels, sus desarrolladores, alegaron que son un grupo demasiado pequeño (20 personas) para hacer frente a una versión RV de su juego de terror, por lo que descartaron inmediatamente este modo de juego. Eso sí, nos adelantaron que en el futuro quizás veamos algún desarrollo exclusivo para la realidad virtual. »

YAKUZA 0 NO LLEGARÁ TRADUCIDO A NUESTRO IDIOMA, YA QUE SEGÚN SEGA NO VENDE LO SUFICIENTE COMO PARA JUSTIFICAR ESE GASTO

VUESTRA OPINIÓN



Reservas Navideñas

Juan Carlos Torrecilla ■■■■

El pasado domingo me acerqué a mi tienda habitual, a comprar el juego que me había pedido mi hijo como regalo de reyes: *DriveClub* para PS4. No lo había en ese momento y me indicaron que en otra tienda cercana había hasta 3 unidades, a 19,90 euros. Pero que si quería me lo traían de la central. Más que por comodidad, por fidelidad a mi tienda habitual, acepté. A los 4 días, recibo el aviso de que ya lo tienen, y cuando voy a recogerlo, me quieren cobrar 29,90 euros. Explico todo esto, llaman a la central para comprobar la subida de precio, y aunque admiten que efectivamente ha sido así, me indican que las reservas no aseguran precio. No me lo explicaron en el momento de la reserva, ni aparece en el cupón de reserva, porque me hubiera ido a la otra tienda. Dicen en las noticias que el marisco y el cordero pueden duplicar el precio. Ojo, que los videojuegos pueden subir hasta el 50%. ¡Y además no hay opción de comprarlos congelados para asegurarte el precio!

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

El tema de la subida de precios en fechas señaladas es el pan nuestro de cada día en la industria. Os recomiendo que si estáis interesados en una oferta puntual y el establecimiento no la tiene en stock, hagáis una reserva en firme con depósito, así estarán obligados a respetar el precio de la reserva.

VUESTRA OPINIÓN



Desencantado con Microsoft

José Antonio Castro
Hoy me he levantado para ir a trabajar y antes de mi paliza diaria, he consultado las noticias sobre consolas en vuestra web como suelo hacer habitualmente. Allí he visto con horror como Microsoft ha decido "cargarse" mi título más esperado para este año, *Scalebound*, sin ningún tipo de justificación más allá de un simple "lo sentimos". Lo peor es que compré la consola Xbox One estas mismas navidades, principalmente por este juego y ahora me encuentro con que jamás voy a poder jugarlo. Últimamente las compañías suelen cancelar o retrasar lanzamientos con una facilidad pasmosa (Sony no para de retrasar juegos, pero al menos no cancelan triples A) y no tienen en cuenta que muchos usuarios compramos sus máquinas en función de sus futuros lanzamientos. Este tipo de cancelaciones sólo me hacen pensar que en el futuro no voy a volver a apostar por ninguna plataforma que venga de Microsoft. Os dejo que llego a tarde a trabajar...

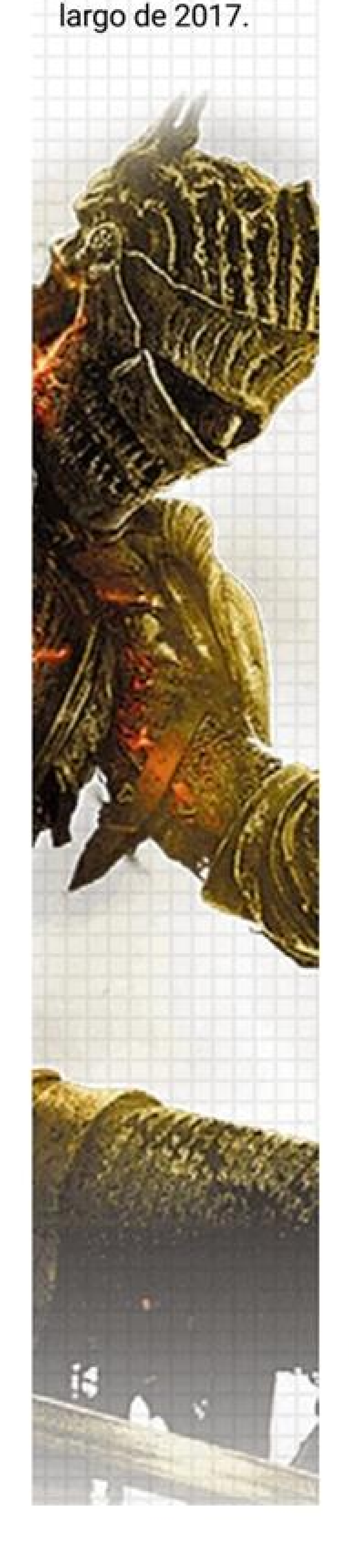
YEN
Entiendo tu decepción con el tema, y creo que la cancelación de *Scalebound* ha sido un pequeño desastre para Microsoft. Aún así, basar tu elección de plataforma por un único juego es un error, por mucho que aspire a futuro GOTY. Xbox One tiene un gran catálogo y deberías disfrutar de él. Seguro que juegos como *Gears of War 4*, *Halo 5* o *Quantum Break* harán que te olvides rápido de esta llamativa aventura de Platinum Games.

» **Si Capcom ha podido adaptar *Resident Evil VII* a la realidad virtual, ¿Por qué no hay más lanzamientos triple A para la realidad virtual?**
Hay que darle un poco de tiempo a las desarrolladoras para crear experiencias en RV, ya que no todos los géneros se adaptan por igual a esta forma de jugar. Capcom afrontó el desarrollo de *RE7* con la realidad virtual en mente y se nota en detalles como la perspectiva en primera persona, permitiéndonos tener más inmersión en el juego (y creándonos algún paro cardíaco). Algo parecido esta haciendo Namco con el nuevo *Ace Combat 7*, un simulador de aviones de combate que encaja perfectamente con lo que esperamos de la RV. Seguro que en el futuro veremos bastantes triples A exclusivamente virtuales.
¿Le veis futuro a la realidad virtual? No veo de momento mucho entusiasmo en las compañías por adaptar grandes juegos. Gracias y un saludo.
Como he comentado en algún mes anterior, creo firmemente que la realidad virtual es el futuro de la industria del videojuego, pero es una tecnología que acaba de nacer y aún está en pañales, por lo que aún llevará un tiempo limar varios aspectos como los mareos producidos por algunos títulos antes de que termine por despegar y asentarse en el mercado. Tengamos un poco de paciencia.
Carlos Serrano



Ace Combat 7. El simulador de aviones de combate de Namco promete ser uno de los títulos que mejor partido saque de la RV.





Dark Soul III. Este action RPG fue considerado el mejor juego de su género en 2016. Tiene prevista una segunda expansión de la que no se conocen detalles y que llegará a lo largo de 2017.

Estamos de moda al otro lado del charco

Hola Yen, te escribo desde Cuba. Desde hace unos años sigo la revista, tanto ésta como PlayManía, a pesar de lo difícil que es obtenerlas aquí en Cuba. Tengo una PS4 y te traía unas dudas para que me las resolvieras. Ante todo gracias por la ayuda.

Me interesa mucho el *Dark Souls III*, sin embargo, poco después de su salida leí que saldrían dos expansiones del juego (una de ellas ya lo ha hecho). Aquí Internet es un problema, y los contenidos online son inaccesibles para mí, por lo que no puedo comprar DLC o descargar actualizaciones. ¿Crees que sacarán una edición GOTY de este juego que incluya ambos contenidos?
Veo que estoy de moda en Cuba, porque últimamente me escribís mucho desde allí. Para mí es un placer contestar a vuestras dudas y espero que cuando vaya por allí de viaje me tratéis igual de bien. Es una pena los problemas que tenéis en la isla con Internet, espero y deseo que en breve llegue de un modo más económico y con mayor velocidad en las conexiones. Sobre tu primera pregunta, creo que aún tendremos que esperar bastante tiempo para ver si *Dark Soul III* cuenta con una edición GOTY, sobretodo si tenemos en cuenta que no tenemos ningún dato sobre la segunda expansión anunciada y que llegará a lo largo de este año. Quizá, después de su publicación Namco y From Software decidan ponerse con ello, pero te aviso que creo que como poco habrá que esperar hasta el lanzamiento del nuevo DLC, aún sin fecha.
Estoy muy interesado por el nuevo juego de Ubisoft *For Honor*, sin embargo, debido al problema con Internet quisiera saber si existirá algún

LAS RAZONES SOBRE LA CANCELACIÓN DE SCALEBOUND DEBEN HABER SIDO GRAVES PARA QUE MICROSOFT "MATASE" EL JUEGO DE RAÍZ

modo multijugador local, o si la campaña es suficiente aliciente como para comprarlo.
No, y además el nuevo título de Ubisoft exigirá que estés constantemente conectado a internet para poder jugar a cualquiera de sus modos, incluído el modo campaña. Así que lamentablemente vas a tener que eliminar *For Honor* de tu lista de futuras compras.

■■■ **Soy un gran fan de los juegos de Fumito Ueda. Afortunadamente pude jugar en su momento a *Shadow of the Colossus*, y ahora a *The Last Guardian*, juego que me ha encantado. Sin embargo, no he podido jugar a *ICO*, además de que me encantaría volver a jugar ambas joyas de PS2. ¿Existe la posibilidad de que remastericen ambos títulos, esta vez para PS4?**
Posibilidades existen, sobretodo si Sony ve que hay mucha demanda sobre estos títulos. Como sabrás ya hay varios juegos de PS2 para descargar en PSN, a 1080p y con trofeos, por lo que técnicamente es posible. Y más viendo el éxito de *The Last Guardian*, por lo que no sería muy descabellado que se adaptaran los dos juegos de Team ICO para poder disfrutarlos en PS4. Aunque por el momento tendremos que esperar, creo que en el futuro podremos jugar con ambos títulos, pero repito, por el momento es más un deseo que una realidad.

■■■■ **Hablando de remasterizaciones, ¿crees que las entregas anteriores de *Metal Gear Solid* (incluyendo el 4) tendrán una oportunidad? Esta es otra saga que me encanta y no se ha visto favorecida con la gran ola de remasterizaciones que ha habido esta generación, a pesar de que sí se remasterizó para PS3. Muchas gracias por atender a mis preguntas y felicitaciones al equipo por el gran trabajo a lo largo de los años. Un saludo.**
Viendo los últimos movimientos de Konami en el ámbito de los videojuegos, el trato que les da a sus sagas más emblemáticas (el 30 aniversario de *Castlevania* ha pasado sin pena ni gloria), la escandalosa salida de Hideo Kojima de la compañía y la cantidad de "palos" que se está llevando *Metal Gear Survive* (desde que fue presentado), me parece a mí que no vamos a ver ninguna recopilación o remasterización sobre los juegos de Snake durante mucho tiempo. Y que conste que, al igual que tú, yo también estaría encantado con la idea.

Alejandro José Gómez García



■ ***Skate 3***. Es un simulador de skate para PS3 y Xbox 360 que no despuntó en su lanzamiento, pero que con el tiempo ha terminado por convertirse en un juego de culto gracias al boca a boca de los jugadores.

Ayudando a una fan de Nintendo... ¡y la revista!

¡Hola Yen! Soy una chica que lleva jugando desde pequeña y soy muy fan de tu revista. Tengo tres preguntas.

■ **¿Se sabe algo de una remasterización de *Skate 3* o alguna nueva entrega para PS4? Tengo muchas ganas de jugarlo y no encuentro la manera, ya que no tengo la PS3.**
Hola me alegro que seas muy fan de la revista, aunque deberías centrarte en mí, porque el resto del staff no merece demasiado la pena... Espero que mis respuestas te ayuden, así que allá vamos. Hay rumores sobre una posible remasterización de *Skate 3*, que sería la antesala a una hipotética cuarta parte de la saga y que haría uso del motor Frostbite (el mismo de *Battlefield 1* entre otros), pero por el momento no hay nada confirmado. La única realidad es que sólo los usuarios de Xbox One pueden disfrutar de *Skate 3* mediante la retrocompatibilidad con Xbox 360. Quizás en el próximo »

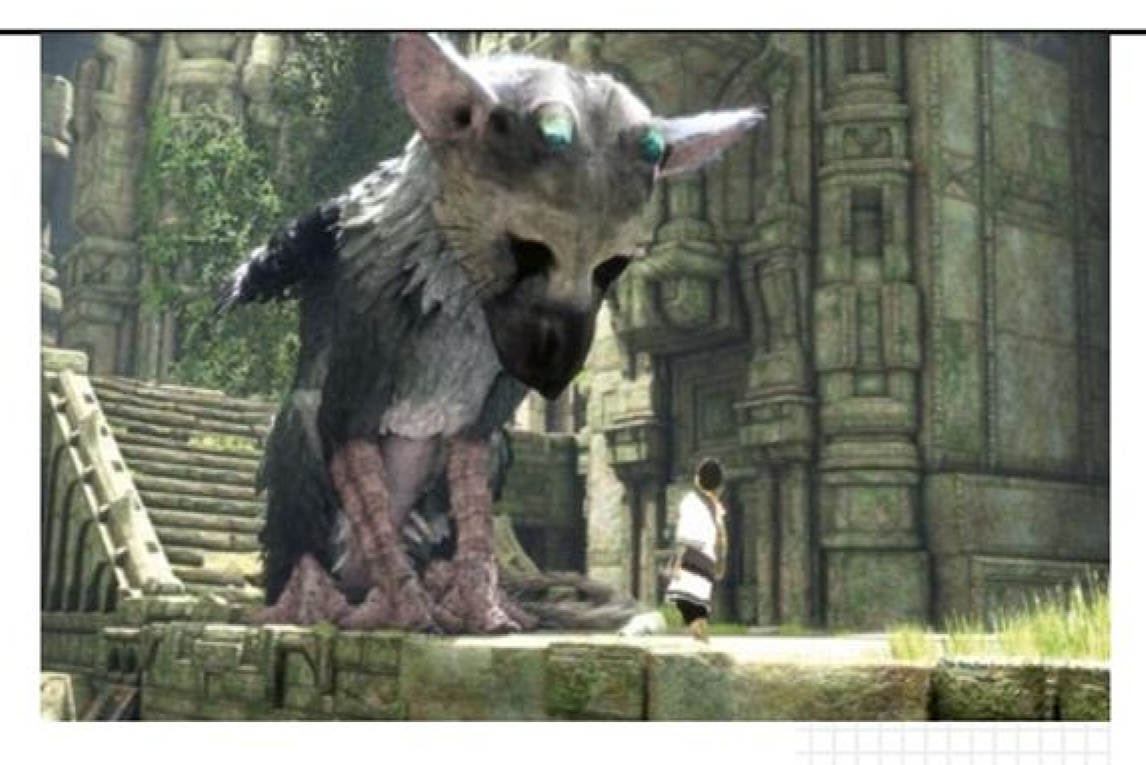
VUESTRA OPINIÓN

Burbujas con más calidad

José Manuel Obiol ■■■■■■
Cuando tenía quince años desconecté de los videojuegos. Mi Super NES se había quedado obsoleta, y salvo partidas circunstanciales olvidé por muchos años la mecánica de los juegos. Un gusanillo, quedó merodeando en mi alma consolera, y cuál Ave Fénix, volvieron por mis fueros aquellas ganas insondables de machacar botones. Mi sorpresa fue mayúscula. Gángsters armados con bates de béisbol, calles llenas de zombies y perspectivas en primera persona habían sustituido aquellos muñequitos que brincaban por mundos llenos de colorido. Con tristeza observé como la violencia y el terror se habían adueñado de aquellos mundos oníricos. Pero aún hay esperanza, nuevas plataformas aún por venir y la añoranza retro "de que cualquier tiempo pasado fue mejor" ofrecen una cálida luz que puede hacer brillar, si cabe con más fuerza aún, las burbujas que aún retienen mi interior.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■
Lamento haber recortado tu bonita carta, y aunque en parte estoy de acuerdo con tus metáforas, ¿qué sería de nuestro hobby hoy en día sin esos gángsters y zombies?





■ ***The Last Guardian.*** Es la última obra del Team ICO, que ha sufrido un desarrollo "accidentado" de más de diez años, aunque finalmente ha cumplido con las expectativas que había generado.

» E3 (que se celebra del 13 al 15 de junio) nos den alguna sorpresa.

■■ **También soy fan de Nintendo, pero hace poco vendí mis consolas ya que en breve llega la Switch, ¿crees que vale la pena comprarla de salida o mejor esperar un poco?**
Pues yo esperaría un poco a que la consola estuviera algo más asentada y veamos nuevos lanzamientos de juegos, ya que sólo va a llegar acompañada de cinco títulos, una cantidad que se me antoja algo corta. Pero por otro lado, es posible que ni yo mismo siga mi propio consejo y corra como un poseso a por Switch por culpa de ese nuevo Zelda. ¡Argggh! ¡Qué malo es tener el hype por las nubes! Y es que si Link es una de tus debilidades, como en mi caso, no deberías plantearte ni un segundo ir a por ella el día de lanzamiento. Por cierto, un apunte, los auténticos "Nintenderos" no vendemos ninguna consola. ¡Es algo considerado un sacrilegio!

■■■ **Dentro de poco me voy a comprar un juego, y dudo entre *Final Fantasy XV* o *The Last Guardian.* ¿Cuál me recomiendas? ¡Un abrazo a todo el equipo de Hobby Consolas!**
Pues alabo tus gustos porque los dos son grandes juegos, cada uno en su género. En mi caso, yo me decantaría por *Final Fantasy XV* , por su duración y porque me encantan los juegos de rol de acción. Eso sin desmerecer a *The Last Guardian*, ya que la obra del Team ICO también me parece una historia sobresaliente que mezcla perfectamente plataformas y puzles. Pero la última palabra deberías tenerla tú...
Carlota Sans Casani

Dudas con 1080p, las 4K y con el HDR.

Buenas tardes, me dirijo a vosotros con una duda técnica que ni siquiera en el servicio att. al cliente de Sony han sabido aclararme. La duda es la siguiente:

■ **Soy un satisfecho poseedor de una TV 1080p y una PS4 Pro. La intención es dar el salto al 4K con HDR y me gustaría saber de antemano si puedo elegir la resolución para jugar o lo ajusta la consola a lo máximo que dé la TV. La nueva TV la compro por el HDR, pero prefiero seguir jugando a 1080p con un framerate decente y HDR, que tener 4K y con 20 FPS inestables.**
¿Me quieres decir que ni el servicio de atención al cliente de Sony ha sabido resolver tus dudas? Voy a tener que pedir trabajo allí... Vamos al lío. Aunque PS4 Pro detecte tu pantalla 4K y adapte la imagen a esta resolución, tú siempre podrás cambiarla de forma manual desde las opciones de la consola. El tema de las mejoras en los juegos, como la tasa de FPS o la definición de las texturas, se modifican de dos formas: o automáticamente (como sucede en *Batman Return to Arkham*, o bien mediante menús que nos permite modificar estos parámetros dentro del propio juego, como ocurre en *Rise of the Tomb Raider* o *Nioh.*

■■ **¿Es posible jugar a 1080p en una TV 4K?**
Por supuesto, para hacerlo basta con configurar dentro de las opciones de la consola la salida de video, desactivando la resolución automática y poniendo la que prefieras usar. Es así de sencillo...

■■■ **¿Y el procesado HDR se activa únicamente a resolución 4K o también se puede disfrutar a 1080p? Sé que me sabréis sacar de dudas. Gracias de antemano. Un saludo y ¡¡¡continuad así!!!**
El HDR no puedes activarlo sin tener 4K como resolucion establecida. Además necesitarás que tanto la TV como el contenido (o juego) lo soporten. Espero haberte ayudado y que disfrutes pronto de tu nueva TV.
Antonio Andrés Moreno Parada

■ ***Nioh.*** El nuevo juego de Koei Tecmo es uno de los títulos que sacará partido de la potencia de PS4 Pro, dándonos a elegir entre variados modos gráficos que afectarán a las texturas o los frames por segundo.

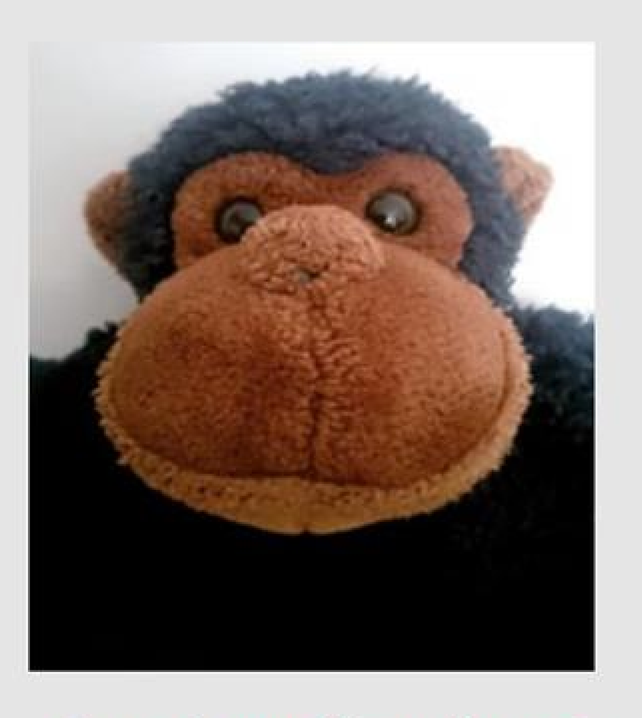




¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Me gustaría fichar por Hobby Consolas y Axel Springer como posteador e influencer oficial.**
Yen: Como dice un viejo proverbio muy usado en mi pueblo (que se llama Re-Yanho) "ten mucho cuidado con lo que deseas porque podría hacerse realidad". No sabes lo que estás pidiendo. Postear, o colocar postes telefónicos, es un trabajo muy, muy duro, tanto o más como el de influencer, subfluencer y refluencer. Pero lo más duro sería trabajar rodeado de algunos "piezas" de la redacción... ¡Eso no está pagado ni con todo el oro del mundo!



■ **Yen, porfa ¿me dirías quién eres? Ehh calvo.**
Yen: Venga, va. Este mes os voy a confirmar sí o sí mi aspecto real con una foto de carné de un primo mío que es clavado a mí. A ver si así acabamos ya con los rumores de que no tengo pelo, que si soy Abad... ¡pero sí desde los primeros números se ve que llevo una cinta roja para sujetar mi frondosa melena!

■ **Una idea para el futuro ¿Por qué no sorteáis cestas de Navidad entre los lectores? Pero en vez de llenarlas con embutidos y bebidas lo haríais con juegos y consolas. Os propongo que deis una participación con cada revista vendida. Si me toca prometo donar el premio a una ONG de mi elección.**
Yen: Snifff, se me cae una lagrimilla con tu generosidad. Seguro que la ONG que elegirías tiene la sede precisamente en tu casa. Aunque por otro lado no es mala idea, lo expondré en las "altas esferas" a ver que opinan, aunque ya te adelanto que todo lo que sea dar cestas de navidad no lo llevan muy bien...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

NIER AUTOMATA

Platinum Games se resarcirá de la cancelación de Scalebound con otro impresionante y divertido action rpg



DRAGON BALL FUSIONS

Dragon Ball abrazará las formas de un RPG por turnos, esta vez para 3DS, dando gran importancia a las fusiones

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 10 DE MARZO ■ PLATINUM GAMES (SQUARE ENIX) ■ ACCIÓN

NieR Automata



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

ANDROIDES CON NUEVOS AUTOMATISMOS

Allá por 2010, se puso a la venta *NieR*, un spin-off de *Drakengard* que fue vilipendiado por la crítica, debido a su flojeza técnica. Sin embargo, el tiempo le hizo justicia y acabó por convertirse en una obra de culto, de ésas que nadie con buen gusto debería perderse.

Los creativos de Square Enix que comandaron aquel proyecto, como el director Yoko Taro y el productor Yosuke Saito, veteranos también de la saga *Drakengard* o de *Dragon Quest X* en el segundo caso, se han aliado con los genios de la acción de Platinum Games para hacer una continuación protagonizada por nuevos personajes en un futuro distópico. Por parte del estudio japonés, el hombre fuerte ha sido Atsushi Inaba, que ha trabajado en juegazos como *Bayonetta 2*, *The Wonderful 101* o *Madworld*.

Es verdad que el estudio no pasa por su mejor momento, como demuestran la cancelación de *Scalebound* o el flojísimo *Mutantes en Manhattan*, pero, a priori, ese reputado triunvirato invita a pensar en una resurrección inmediata. Para calmar la espera hasta el 10 de marzo, se puede descargar una demo de la Store de PS4 que apunta a que ha vuelto a salir cara en la caprichosa moneda de la fortuna de Platinum, que necesita resarcirse para no ver peligrar su futuro.

Automatismos de rol y acción

NieR Automata respira el espíritu de los mejores hack and slash de la compañía, pero con una pátina de rol que hará que sea más profundo en aspectos como el argumento, las misiones secundarias o la banda sonora, que, sólo con el épico tema que preside la demo, ya nos ha dejado cautivados.

La historia nos situará en el año 11945, en un futuro en el que la humanidad se ha refugiado en la Luna, tras ser expulsada de la Tierra por una invasión de seres mecánicos de otro mundo. Ahí, entrará en acción YoRHa, un escuadrón de androides encargado de recuperar el planeta. La guerra entre autómatas sacará a la luz una verdad oculta durante largo tiempo...

En esa tesitura, encarnaremos a una de las tres unidades de YoRHa, una "chica" llamada 2B. Poco tendrá que enviadiarle a Bayonetta, pues su estilo de combate recuerda sobremanera al de la bruja. Podremos manejar espadas pequeñas, espadones, lanzas o brazales, además de aprovechar los disparos de un dron que revoloteará a su lado, cuyo apuntado se realizará rotando la cámara, de forma muy particular. Habrá cuatro niveles de dificultad, y los jefes nos pondrán en aprietos, como Goliath, un robot cuyos brazos serán grúas con sierras.

La dirección artística, en especial los escenarios, hará gala de una "ruinosa belleza", y los protagonistas, aunque tienen prohibido sentir emociones, no nos dejarán indeferentes. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Conserva la belleza artística del primer *NieR* y le añade la jugabilidad de Platinum en un combo muy potente.

RECUERDA A LOS HACK AND SLASH DE PLATINUM, PERO CON UNA PÁTINA DE ROL PROFUNDA

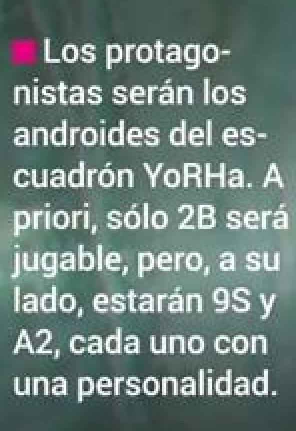
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Wicky_507
"La jugabilidad está muy guapa, 'made in Platinum', y la ambientación me gusta. No es Vanquish o Bayonetta, pero lo he encontrado muy agradable."

WEB Ted Mosby
"Posiblemente éste sea el primer juego de esta generación que me atraiga 'de verdad'. NieR y Drakengard 3 me encantaron."

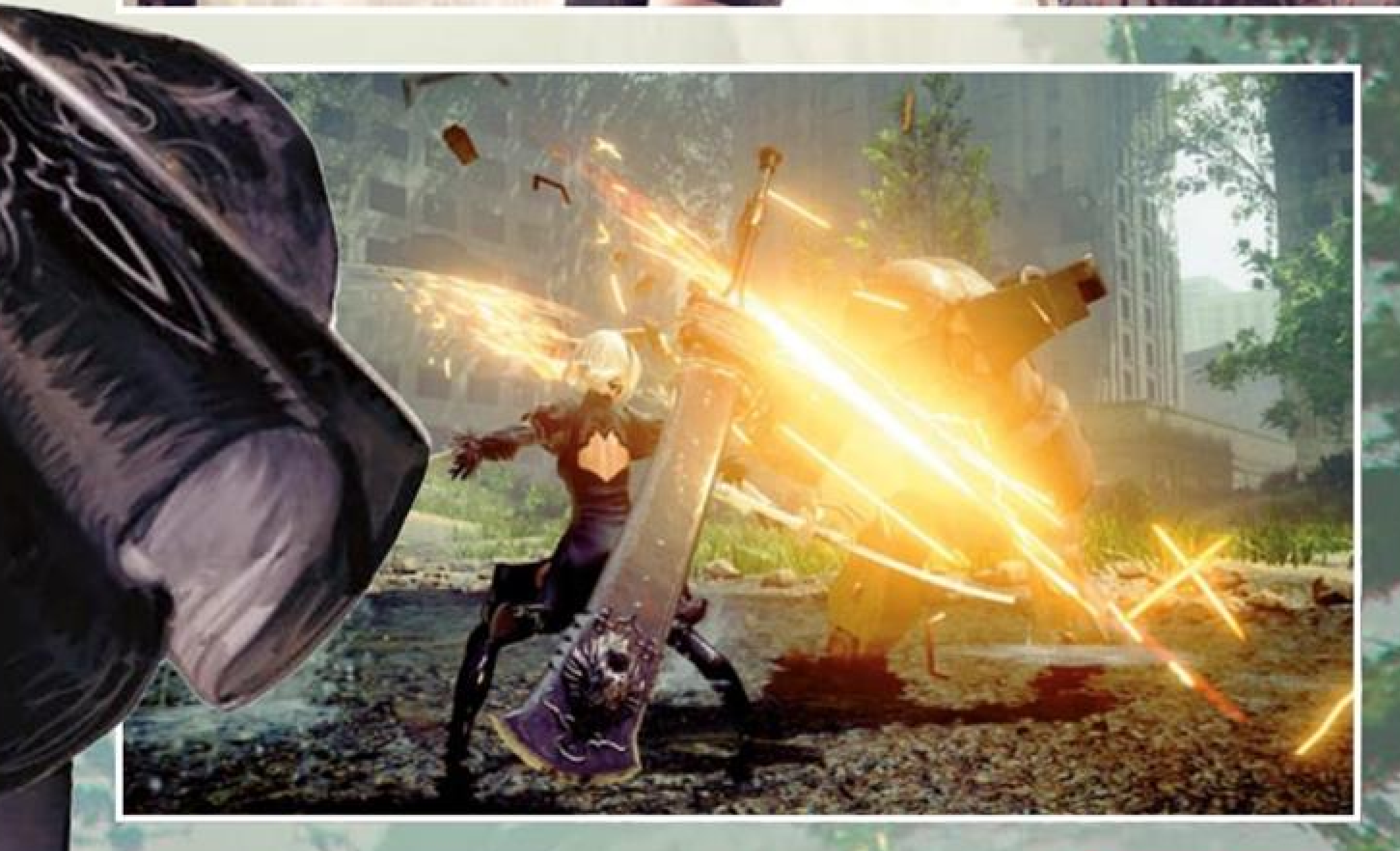
WEB Javinyl
"Probé la demo y esperaba algo más: los primeros enemigos son un poco de risa, lo veo muy lineal y no me han convencido los escenarios."

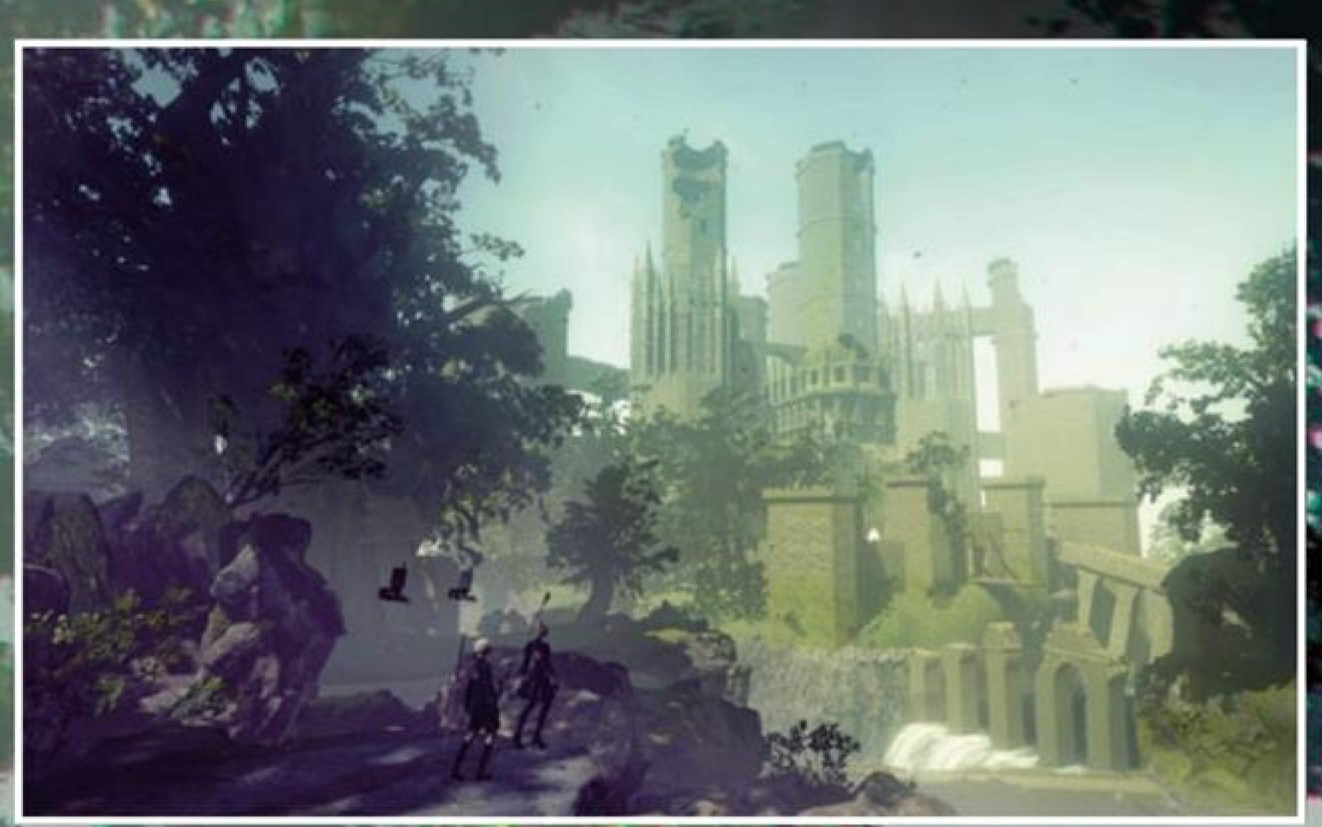




Los protagonistas serán los androides del escuadrón YoRHa. A priori, sólo 2B será jugable, pero, a su lado, estarán 9S y A2, cada uno con una personalidad.

La dirección artística será sublime. La cámara será libre, pero algunos escenarios tirarán de planos fijos, algunos en 2D o, incluso, cenitales.







Habrá algunos elementos prestados de *Final Fantasy XV*, como la espada de Noctis, que propiciará esquivas con estelas.

LAS CLAVES

1 **HACK AND SLASH.** El sistema de combate estará a la altura de las obras magnas de Platinum. De hecho, recuerda al de *Bayonetta*, a 60 fps.

2 **RPG.** Bajo su coraza de acción, el juego tendrá elementos de rol, como subidas de nivel, daño numérico o aprendizaje de habilidades.

3 **TRADUCCIÓN.** Habrá subtítulos en español, a diferencia del primer *NieR*, que llegó sin traducir. Las voces se podrán poner en inglés o en japonés.



La acción será muy variada y hasta habrá combates aéreos en plan shooter. ¿Alguien dijo *Bayonetta*?





Dragon Ball Fusions es un juego de rol y los luchadores suben de nivel. Formamos un equipo con un total de cinco personajes.



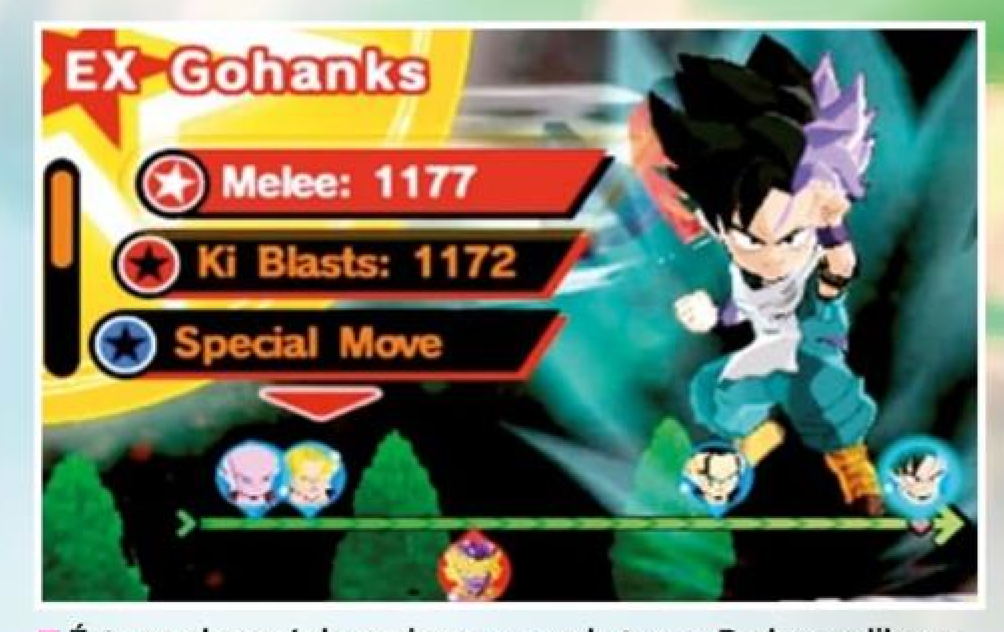
Como buen RPG, no faltan los diálogos ni los distintos escenarios, que podemos visitar, incluso, volando.



Los combates tienen elementos "interactivos", como este minijuego para bloquear y definir la trayectoria de los ataques.



Los combates tienen en cuenta aspectos como la proximidad del rival a un aliado, para elaborar ataques conjuntos.



Éste es el menú de acciones en cada turno. Podemos liberar un combo de golpes, un ataque de Ki, acciones especiales...

17 DE FEBRERO ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

Dragon Ball Fusions

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



¡¡¡LUZ, FUEGO, DES... FUSIÓN!!!

En sus más de 30 años de existencia, la licencia "Dragon Ball" ha dejado un largo reguero de juegos que casi han tocado ya todos los palos, pero que ha explotado, sobre todo, el género de la lucha.

Muchas entregas han recreado la historia del manga, mientras que otras han apostado por crear historias nuevas, con hipotéticos "what if" tan propios del cómic americano. En este contexto, llega *Dragon Ball Fusions*, un título que apuesta por el rol, como otras entregas portátiles de Game Boy Advance o WonderSwan, pero, en esta ocasión, bajo una historia nueva.

Nada más arrancar el juego, nuestros primeros minutos los pasaremos creando a nuestro personaje. Como en *Xenoverse*, aquí, el protagonista lo definimos nosotros, tanto su apariencia (color de ojos, pelo, ropa...) como sus principales habilidades, ya sean velocidad o fuerza, por ejemplo.

Un nuevo torneo de lucha

Su historia arrancará con dos chicos —uno de ellos, el personaje que hemos creado— buscando las bolas de dragón. ¿Su objetivo? Invocar a Shenron para pedirle que organice un nuevo torneo de lucha, para dirimir quién es el más fuerte del universo. Con lo que no contaban es con que Shenron iba a convocar a los mejores luchadores en una dimensión paralela, donde nos cruzaremos, y a menudo enfrentaremos, a personajes clásicos de la serie, como Nappa, C-18, Bardock, Trunks del futuro o Radix, entre otros muchos. Pero, lejos de apostar por unos combates de acción, *Fusions* optará por unos combates por turnos, sin olvidar la esencia "Dragon Ball". Habrá ataques combinados, las técnicas características de cada luchador o, incluso, destrozos en el entorno. Y no sólo eso: la estructura del campeonato nos invitará a organizar un equipo de cinco luchadores, por lo que la búsqueda y la selección de personajes también será una parte central de la aventura, que, fuera de los duelos, nos permitirá volar para movernos entre las distintas islas de la dimensión paralela, conversar con personajes...

Como el título adelanta, las fusiones de personajes serán uno de los puntos fuertes del juego, dando lugar a todo tipo de locuras, como la fusión de Mr. Satán con Boo... Todo ello, con un look algo más "chibi" de lo que la serie acostumbra, pero que luce realmente bien en la pantalla de 3DS. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Puede que, como RPG, no sea el más profundo del mundo, y que resulte algo repetitivo, pero los fans de DB encontrarán muchas razones para zambullirse en él. Las fusiones dejarán guiños épicos para los fans...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Shephon
"He tenido el placer de probarlo y, dejando de lado que soy fan de la saga y el idioma, el juego es una pasada. La historia pinta interesante."

WEB Alfonso
"Cómo estan estropeando la serie, ya sea con videojuegos, OVAS... ¿No pueden sacar una continuacion de Dragon Ball Z y dejarse de estas paranoias?"

WEB JCR727
"Dios mío, qué desastre... Lo dicho: desde Tenkaichi 2, a mí no me gusta ninguno de los juegos que han salido (aunque Tenkaichi 3 lo tolero)."



Cuenta la leyenda que, gracias a las fusiones, el juego ofrecerá cerca de 1.000 personajes distintos, algunos nuevos, como Karolyn (Goku + Broly) o Pirilín (Piccolo + Krilín).

Los combates serán por turnos y, en pantalla, podremos ver el daño numérico que causamos, el orden de actuación...

ESTE SPIN-OFF PONDRÁ EL FOCO EN LAS FUSIONES DE PERSONAJES Y NOS LLEVARÁ A UN NUEVO TORNEO DE ARTES MARCIALES

LAS CLAVES

1 **NUEVA HISTORIA.** No seguirá la historia del manga, y nos invitará a un nuevo torneo de artes marciales, creando y manejando a un personaje engendrado por nosotros.

2 **POR TURNOS.** Los combates serán como en los RPG, y podremos lanzar golpes físicos, de Ki, técnicas especiales... Podremos lanzar a los personajes rivales contra el entorno y fuera del ring.

3 **FUSIONES.** Podremos fusionar multitud de personajes para crear nuevos luchadores nunca antes vistos en el universo DB, como Gorilín (Goku niño + Krilín). Se supone que habrá más de 1.000 personajes, gracias a estas fusiones (EX incluidas).

■ POR CONFIRMAR ■ UBISOFT ■ ROL

South Park
Retaguardia en Peligro



■ Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

LOS SUPERHÉROES, EN EL OJO DE LA CRÍTICA MÁS MORDAZ

Tras más de una década de juegos mediocres o mejorables, la polémica serie de animación "South Park" por fin dio con la tecla para ofrecer juegos de calidad inspirados en su universo. De la mano de Obsidian, los creadores de la serie, Trey Parker y Matt Stone, se sacaron de la manga un irreverente RPG que aún resuena en nuestra mente.

Y es que *La Vara de la Verdad* fue un soberbio juego de rol que supo integrar la mala baba y el humor bestia de la serie en las mecánicas típicas de un RPG, añadiendo toneladas de referencias a la serie y sus protagonistas.

Retaguardia en Peligro, la secuela, continuará haciendo eso mismo, respetar la esencia de la serie y del género rolero, pero cambiando el trasfondo, pero como siempre, con un punto de crítica a nuestro mundo. En esta ocasión, el blanco será el cine de superhéroes, y más en concreto, todo lo que ha generado Marvel en la gran pantalla, incluida su "Civil War"...

Vuelves a ser el niño nuevo

El desarrollo ya no cargo a cuenta de Obsidian, sino de Ubisoft San Francisco, quienes han optado por seguir las líneas maestras del anterior juego. Así, de nuevo, volveremos a ser el niño nuevo que llega al barrio, en lugar de encarnar a Cartman, Kyle, Stan o Kenny (o a los cuatro). En esta ocasión, Mapache, un héroe que viene del futuro pero que en realidad es Cartman disfrazado, descubrirá tan inocente como un gato en apuros, una conspiración internacional... viéndose obligado a reunir un grupo de superhéroes. Ahí entraremos nosotros: podremos crear al nuestro, eligiendo entre 13 clases de personaje, diseñando su traje... todo, por supuesto, muy loco.

Habrá un montón de cambios y novedades, como unos combates más dinámicos, pero quizá la más atractiva para nosotros sea su completo doblaje al castellano, con las voces de la serie. Un detallazo que junto a la inclusión de una copia digital de *La Vara de la Verdad*, promete convertirlo en el juego definitivo de South Park. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Lo disfrutarán sobre todo los fans de la serie y los amantes del humor "bestia", aunque como RPG será un gran juego.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB wicky_507

"Le meteran la tijera en territorio europeo en CONSOLAS, como paso con el anterior?? Justo por eso, me hice con la version coleccionista americana de PS3."

WEB Josimar MQ

"El primer juego no me lo compré precisamente por que no me apetecía estar leyendo subtítulos todo el tiempo. El segundo no me lo pienso perder."

WEB Mitowp

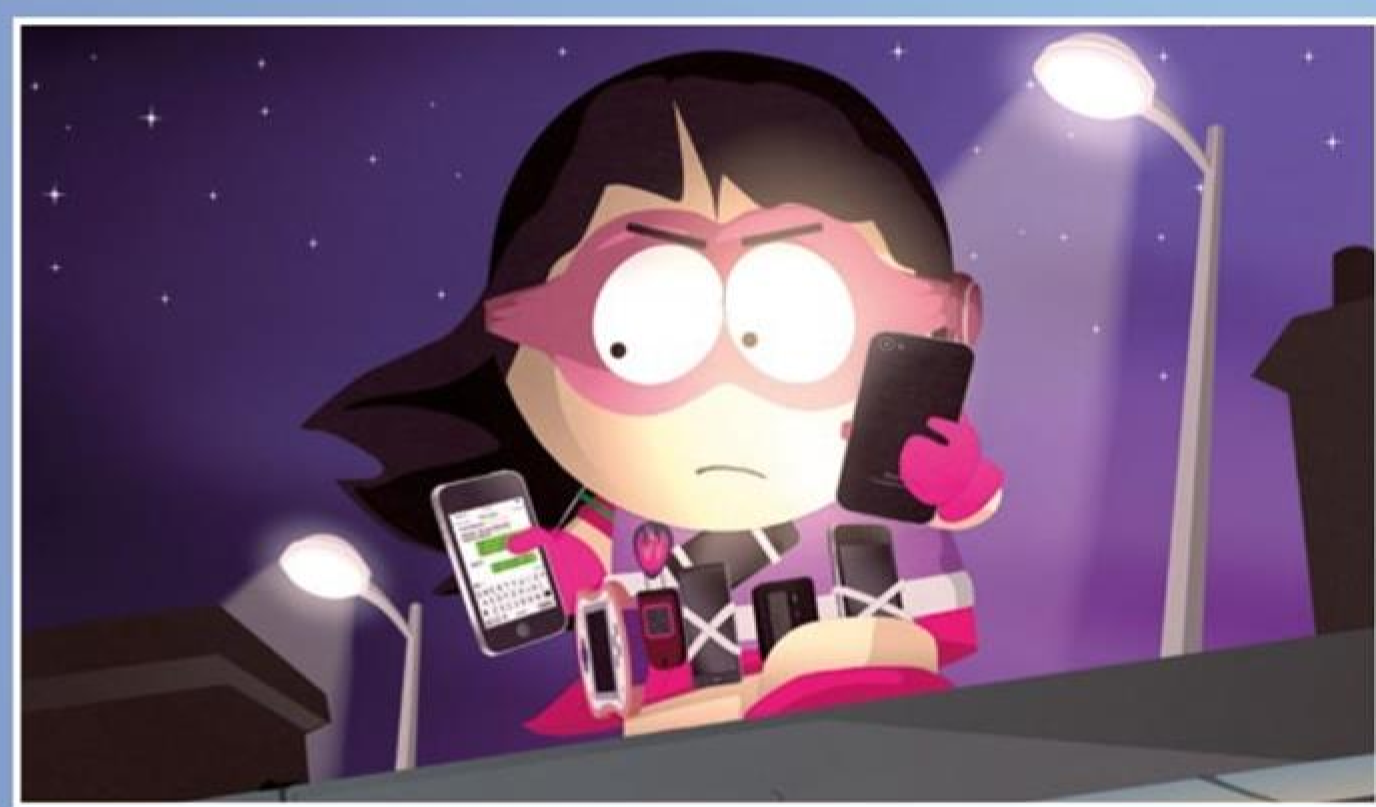
"A mí el primero también me sorprendió gratamente, está muy bien."



■ Los superhéroes serán el objeto de sátira en este RPG. Podremos crear a nuestro héroe de cero, incluida su vestimenta.

■ El estilo gráfico es sumamente fiel, y en su guión están las mentes tras la serie, Trey Parker y Matt Stone.





RETAGUARDIA EN PELIGRO PLASMARÁ EL TONO DE LA SERIE EN UN GRAN RPG

LAS CLAVES

1 FIDELIDAD. A la serie original, en aspectos tan dispares como el diseño visual, su humor "destroyer" y, además, el doblaje al castellano.

2 ROL. Además de ser muy parecido, es un gran juego de rol, con interesantes opciones como crear a nuestro personaje de cero.

3 DE REGALO. Todas las copias del juego incluirán una versión digital de La Vara de la Verdad, el anterior juego. Eso sí es un regalazo...



■ Los combates serán, como en *La Vara de la Verdad*, por turnos, pero tendrán elementos más dinámicos y chifladuras como poder abrir portales espacio temporales con cuescos.

CONSOLA

SupaBoy S

Disfruta de tus cartuchos de SNES en cualquier parte

■ **COMPAÑÍA** Hyperkin ■ **PLATAFORMA** Super Nintendo ■ **PRECIO** Desde 100 € ■ **WEB** *funstockretro.co.uk*

El mercado de las consolas clónicas sigue explorando nuevas formas de revivir los "sistemas muertos", como, por ejemplo, convirtiendo consolas de sobremesa en portátiles. No es un fenómeno nuevo, pero cada vez se refinan más... como esta versión "S" de SupaBoy, una revisión del modelo que se lanzó en 2012, que, ya entonces, permitía disfrutar de Super Nintendo en un cuerpo portátil. Como el modelo original, esta nueva revisión es compatible con cartuchos de las tres regiones (Japón, EE.UU. y Europa), se puede conectar a un televisor mediante el clásico cable RCA y cuenta con dos puertos para mandos, para usar los pads originales de SNES (y hacer que el sistema actúe como una SNES de sobremesa). Sobre este funcionamiento básico, se han incluido un montón de mejoras y novedades. La más evidente es el aumento de tamaño de la pantalla (que ha pasado de 3,5" a 4,3"). La imagen es más nítida, con colores más vivos y cinco niveles de brillo ajustables (gracias al botón de la parte inferior). Su único "pero" es que la relación de aspecto no es la original 4:3, sino 16:9, y no es posible cambiarla. ¿Esto qué implica? Pues que la imagen se "estira" para llenar toda la pantalla. No llega a unos niveles preocupantes o que deformen en exceso la imagen original, pero los más "puretas" echarán de menos el formato 4:3.

No obstante, el resto de cambios son para bien: la batería deja ahora unas diez horas de autonomía (el doble) y el sonido de los altavoces ha mejorado mucho, como la cruceta, más parecida a la original de los mandos de SNES o la compatibilidad con cartuchos con chips especiales. Sin duda, es una buena forma de seguir disfrutando de la mítica 16 bits de Nintendo. ■

VALORACIÓN **Si buscas una SNES portátil, es una de las mejores opciones disponibles, aunque la pantalla 16:9 puede no gustar a todos, como su diseño, algo "grandote".**



ALTERNATIVAS

Ninguna solución es perfecta a la hora de encontrar una SNES portátil (problemas de sonido, de pantalla), pero estos modelos "cumplen"...



SUPABOY
■ **PRECIO** Desde 90€

FC16 GO
■ **PRECIO** Desde 80 €





RETRO DUO ■ **PRECIO** Desde 90 €



MONITOR

AGON AG251FZ

El monitor de los más competitivos

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas
PRECIO 499 € **WEB** *www.aoc-europe.com*



Si tienes una tarjeta gráfica Radeon, cada vez es más fácil encontrar un monitor que incorpore la tecnología FreeSync, gracias a la cual monitor y GPU se "sincronizan" para evitar defectos visuales como el "flickering" (parpadeo) o el "tearing" (la imagen se "parte"). Este panel Full HD de 25" también ofrece eso... y mucho más, casi todo orientado a la competición de alto nivel.

Quizá, sus dos características estrella son su velocísimo tiempo de respuesta (un milisegundo) y la frecuencia de refresco (240 Hz), lo que, unido a FreeSync, deja una imagen de pantalla estable, constante y actualizada al milisegundo. Y aún hay más: gracias al denominado "Shadow Control", el monitor aclara de oficio las zonas más oscuras del juego, para que puedas detectar a los enemigos con mayor facilidad. En este sentido, sólo tiene un "pero", y es que la tecnología empleada en el panel, LED-TN, empobrece un poco los colores a cambio de ganar velocidad de respuesta.

El resto también está a la altura, como su diseño, que no parece "gaming", su soporte —que permite rotación de 90º— o su conectividad (dos HDMI, DisplayPort, DV-I, cuatro puertos USB, clavija para micro y audio...). Es un buen monitor.

VALORACIÓN Ideal para jugadores competitivos, que busca los mejores tiempos de respuesta en shooters de PC como *CS:GO*. Es algo caro para sus dimensiones y su tope de resolución... pero la velocidad hay que pagarla.

MANDO

Razer Raiju

Un nuevo "Elite" llega a PS4

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** PlayStation 4 **PRECIO** 169,99 €
WEB *http://www.razerzone.com/gaming-controllers/razer-raiju*



PS4 ya tiene su segundo mando "Pro", el Raiju. Comparte filosofía con el modelo de Nacon, como ofrecer una rápida respuesta (sólo funciona con cable) o la inclusión de cuatro nuevos botones programables... pero también aspectos que lo diferencian. El Raiju se aleja de las formas del Dual Shock 4 para abrazar el diseño del pad de Xbox One, pero manteniendo los joysticks en paralelo y la cruceta por encima. Hasta los gatillos L2 y R2 se parecen más a los de One. Y no sólo eso: el frontal cuenta con un panel de control con cuatro botones que nos permiten silenciar el micro, ajustar el volumen y programar el mando. El principal añadido son cuatro nuevos botones M (dos situados entre los L1 y R1 y otros dos en la parte trasera inferior) a los que podemos asignar las funciones de la cruceta y cualquier botón —L3 y R3 incluidos— desde el propio pad, sin pasar por apps o un PC, y guardarlos en dos perfiles distintos. Casi todos los botones tienen interruptores mecánicos que, de primeras, resultan raros y algo más ruidosos, pero tras 10 minutos, te acostumbras. Como siempre en Razer, el acabado es de diez, en especial los sticks o detalles como las asideras rugosas para un mejor agarre.

VALORACIÓN Algunas decisiones de diseño son cuestionables, como los dos botones extra superiores o la dura cruceta. No es tan configurable como el Revolution y resulta algo caro, pero una vez lo pruebes...

AURICULARES

Stealth 350VR

La solución de audio multiplataforma para la realidad virtual

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PS VR, Oculus Rift, HTC Vive, PS4 y otros ■ **PRECIO 79,99 €** ■ **WEB** *www.turtlebeach.com/es*

De forma tímida, y con cuentagotas, siguen llegando auriculares diseñados con la realidad virtual en mente. Si, hace tres meses, hablábamos de RIGS 4VR, el headset con licencia oficial para PS VR, ahora, le llega el turno a la propuesta de Turtle Beach, que no se limita al visor de Sony y amplía horizontes, teniendo también en cuenta a sus dos grandes competidores: HTC Vive y Oculus Rift, con los que también es compatible.

Así las cosas, Stealth 350VR ha sido diseñado en torno a la realidad virtual, pero sin descuidar otros aspectos y usos. Su diadema, como la del RIGS, es algo más holgada que la de un headset normal para poder albergar el visor sin tiranteces ni realizar presión extra sobre nuestra cabeza. Es un headset con cables intercambiables (incluidos), según lo usemos en PC o PS4, aunque tiene una característica que lo hace único: es un headset amplificado. ¿Qué quiere decir esto? Pues que, en su interior, junto a los altavoces de 50 mm, tiene un pequeño amplificador que potencia su sonido, en especial los graves. Este amplificador depende de un batería, que debe estar cargada para que el headset funcione... Si no, ni se encenderá. Lo bueno es que una carga completa, que se realiza con el cable microUSB incluido o con un cargador de smartphone, deja una autonomía aproximada de 28-30 horas, según el uso.

El sonido, que, al final, es lo importante, destaca por ser muy limpio y nítido, incluso al máximo volumen. No podemos decir lo mismo de los graves, que tienden a "empastar" la acústica, a emborronar y a atronar en exceso. Por suerte, el auricular izquierdo cuenta con dos controles de volumen, uno para el sonido general y otro para los graves. Si dejamos este último en niveles bajos, lograremos que el sonido sea espectacular, tanto en juegos como en otros usos, como escuchar música (una calidad muy buena para un auricular de este precio).

Por su parte, el diseño apuesta por la sobriedad, sin leds ni detalles estridentes. Es muy ligero y cómodo, gracias a sus almohadillas con memoria, aunque otros detalles, como la diadema fabricada en plástico (si no eres cuidadoso, puedes cargártelo), contrastan con la calidad de audio. Su micro extraíble, con cancelación de ruido, es un buen toque final. ■

VALORACIÓN **Un headset que funciona a las mil maravillas con la RV, sea con el visor que sea, y que deja una gran calidad de sonido y un buen diseño, aunque mejorable.**



■ Si en la parte de audio no podemos reprocharle nada, sí lo hacemos en su diseño, más endeble que otros modelos de la marca.

ALTERNATIVAS

Auriculares pensados específicamente para la RV no hay muchos, pero algunas soluciones estéreo pueden hacerte el apaño igual de bien, gracias al diseño y la calidad de sonido.

RIGS 4VR
■ **PRECIO** Desde **69 €**



HD598S
■ **PRECIO** Desde **115 €**



SOUND BLASTERX H7
■ **PRECIO** Desde **115 €**



VOLANTE

T300RS GT Edition

Uno de los "grandes" se pone al día

■ **COMPAÑÍA** Thrustmaster ■ **PLATAFORMA** PS4 y PS3 ■ **PRECIO 399 €** ■ **WEB** *www.thrustmaster.com*

Uno de los mejores volantes del mercado, el T300RS, ha renovado su diseño con el logotipo de la serie *Gran Turismo*, adelantándose así al lanzamiento del esperado *GT Sport* (para su lanzamiento, veremos otro volante de la marca, pero orientado a la más alta competición).

Esta reedición sigue apostando por ofrecer una experiencia de conducción realista, gracias a la inclusión de tecnologías como el Force Feedback (que, por ejemplo, ofrece resistencia al tomar las curvas) o a un rango de giro de 1080º (es decir, tres vueltas completas de volante). Cuenta con los principales botones de un Dual Shock 4 (Share incluido), así como levas para los cambios de marcha. El volante en sí, de construcción metálica revestida de goma rugosa muy agradable al tacto, es muy parecido al del T300RS original. El cambio más evidente está en la pedalera, que, en esta nueva versión, cuenta con tres pedales, en lugar de dos, todos ellos regulables y con un nuevo acabado metálico. Por si fuera poco, el freno también ofrece resistencia.

Por último, el volante es compatible con PS4 y PS3, cuenta con memoria interna y su firmware es actualizable, por lo que siempre estará "al día". ■

VALORACIÓN **Si el T300RS ya era un buen volante, esta revisión es aún mejor, por detalles como la pedalera.**





■ El soporte ofrece enormes opciones de configuración y se adapta a casi cualquier tipo de jugador.

SOPORTE

Byakko

Para locos de la simulación

■ **COMPAÑÍA** Newskill Gaming ■ **PLATAFORMA** Todas
■ **PRECIO Desde 99,95 €** ■ **WEB** *www.newskillgaming.com*

Con once kilos de peso, este soporte metálico te permitirá disfrutar de los simuladores de coches como siempre has soñado. Todas sus piezas son ajustables en altura y profundidad, para adaptarse a cualquier jugador, ya sea corpulento o pequeño. Y, gracias al duradero y resistente diseño metálico y a sus anclajes, podrás ajustar la distancia e inclinación de la pedalera, el volante y la palanca de cambios. Además, es compatible con el 99% de los volantes del mercado, desde los exitosos Thrustmaster T500RS y T300RS al Logitech G29, entre otros, así como con las sillas "gaming" de la marca, como las Takamikura. ■

VALORACIÓN **Un soporte sólido y bien construido, que hará las delicias de los amantes de la simulación de velocidad en consolas y PC.**

ALTAVOCES

Kratos S3

Potencia y contundencia en formato 2.1

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO 89,99 €** ■ **WEB** *es.creative.com*

Tras un tiempo sin movimiento en el segmento de los equipos de sonido 2.1 (compuestos por dos satélites y un subwoofer), Creative acaba de lanzar este conjunto de gaming, que destaca por ofrecer un atronador sonido con una potencia máxima de 92W (la media se sitúa en 46W RMS). Es un equipo idóneo para aquéllos que juegan con un panel que o bien carece de altavoces o bien su sonido es pobre. El contundente subwofer está fabricado en madera y es de tipo "tubo", por lo que graves y vibraciones no distorsionan ni a máximo volumen (se pueden regular desde el subwoofer). Por su parte, los satélites dejan unos nítidos agudos y medios, y uno de ellos cuenta con control de volumen y entrada de auriculares. ■

VALORACIÓN **Aunque carecen de entrada óptica, dejan una gran calidad de sonido a un precio razonable.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.



Máscara con luz de Sonic

Para decorar una pared o dar un susto al abuelo

El éxito de la serie de TV de *Sonic Boom* está generando toneladas de merchandising. Este mes, hemos elegido esta preciosa máscara (de 20x19x11 cm), fabricada por Tomy, que tiene como principal atractivo los efectos de iluminación que despliega, alimentados por tres pilas triple A. Un gadget curioso que entusiasmará tanto a críos como a puristas del erizo.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

Figura Spawn

Que no estaba muerto, estaba de parranda

Aunque haya perdido buena parte de la popularidad de la que gozó a mediados de los 90, el héroe creado por Todd McFarlane sigue en el corazón de muchos amantes del cómic. Esta figura de dieciocho centímetros recrea con gran detalle la estética del tebeo (la capa, las cadenas al vuelo). Incluye peana, pero no es una estatua fija: podrás colocar a Al Simmons en la posición que quieras, gracias a las diversas articulaciones del muñeco.

A LA VENTA EN ***www.impactgame.es***

Ed. Colecionista Resident Evil 7

La casa más barata que comprarás en tu vida

No entraremos en polémicas sobre las diferencias entre la edición coleccionista europea y la americana. El caserón que llega al Viejo Continente no es una caja de música, pero sigue siendo una tenebrosa cucada, al igual que el pendrive de 16 GB con forma de dedo. Incluye, además, un libro de arte sobre el 20º aniversario de la saga *Resident Evil*, cinco litografías, el DLC Survival Pack... y el juego, claro.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Figuras de Darth Revan y Leia

Las Black Series reciben dos nuevas incorporaciones

Hasbro acaba de poner a la venta dos nuevas figuras de Star Wars dentro de la línea Black Series: la princesa Leia Organa, con el traje que lucía en el "Episodio IV", y Darth Revan, una gratísima sorpresa para los fans del Universo Expandido de SW (y al que recordarán los fans del extraordinario Knights of the Old Republic, de BioWare).

A LA VENTA EN *www.toysnsoldiers.com*

Sudadera Dark Souls

"Praise The Sun", dijo el héroe antes de salir a por el pan

Las Navidades acabaron, pero no hemos podido resistir la oportunidad de enseñaros esta preciosa sudadera de la tienda de merchandising oficial de Bandai Namco. Está disponible en cinco tallas (desde S a XXL) y once colores (incluyendo el blanco, poco recomendable, porque hace imposible distinguir la ilustración del pecho).

VENTA EN *www.bandainamcoent-store.com*

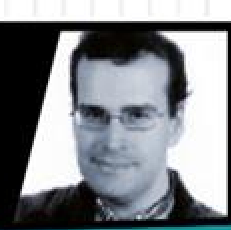
Figura cabezona de Pinhead

El líder de los cenobitas jamás ha sido más tierno

Esta figura de Mezco de quince centímetros de altura está inspirada en la tercera película de Hellraiser (la inolvidable saga creada por Clive Barker). Está fabricada en PVC e incluye detalles en tela. Va acompañada de manos extra y la Caja de Lemarchand, el cubo rompecabezas con el que se invocaba a los simpáticos cenobitas. ¿No es adorable?

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



SPIDER-GWEN
La asombrosa Mujer Araña

¿Y si la araña radiactiva no hubiera picado a Peter Parker, sino a Gwen Stacy, la mujer que amaba y que murió a manos del Duende Verde? Esta propuesta, que hace años hubiera sabido a titular de la colección "What if...?", ya no es una conjetura: es la premisa de una de las heroínas modernas más populares de Marvel.

En 2014, Jason Latour y Robbi Rodriguez presentaron esta versión de Gwen para el crossover de la serie Spider-Man conocido como "Spider-verse" (aquí, "Univeso Spider-Man"). Esta historia revelaba un multiverso plagado de realidades paralelas, con versiones alternativas del Hombre Araña. En algunas, Peter Parker era un asesino a sueldo; en otras, de ascendencia hindú o, incluso, nipona. Pero había otras variantes: ¿Y si Spider-Man hubiera sido otra persona o una mujer, una Spider-Woman? Esto nos llevó a la realidad de la Tierra 65 en donde la heroína era Gwen Stacy y la víctima que murió, Peter Parker.

Con este tremendo cambio de roles de género, se introdujo un personaje que tan sólo estaba previsto para una trayectoria a corto plazo, nada más allá del crossover. Sin embargo, la buena acogida del público y la nutrida base de fans que generó en poco tiempo hicieron que Marvel no sólo le concediera una miniserie primero, sino una serie regular y abierta, después.

De hecho, Spider-Gwen se ha convertido en un personaje muy popular. No sólo se ha rumoreado su posible inclusión en películas, sino que ya la hemos visto en videojuegos y también en series de dibujos animados. Tanto es así que, en breve, coprotagonizará una nueva serie animada de Disney XD junto a Peter Parker y Miles Morales, el Ultimate Spider-Man, con quien mantiene actualmente una relación sentimental en los cómics. ■

MÚSICA

FFXV PIANO COLLECTIONS

Yoko Shimomura, compositora principal de *FFXV*, ejerce de productora de este álbum, en el que se recogen las versiones a piano de diez temas de la BSO de lo nuevo de Square Enix. No se pondrá a la venta hasta finales de febrero, pero ya puede reservarse en la tienda de merchandising de la compañía.

PRECIO 18,99 € *store.eu.square-enix.com*



SUNSET RIDERS

Para celebrar el 25º aniversario de la inolvidable recreativa de Konami, im8Bit ha editado en vinilo su BSO, compuesta por Motoaki Furukawa. Una espectacular edición, con una tirada limitada a 1.000 unidades, que se convertirá en un ítem de coleccionista. ¡Resérvala antes de que se agote!

PRECIO 20,72 € *store.iam8bit.com*

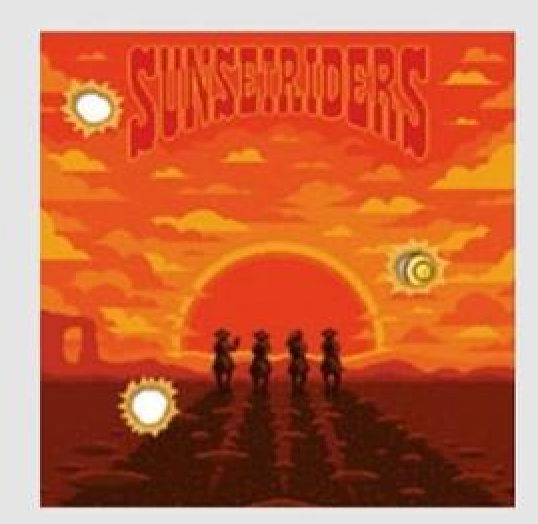


Figura Godzilla

El saurio gigante no debería faltar en ningún hogar de bien

NECA nos trae esta figura, de quince centímetros de altura (treinta cm. de la cabeza a la cola) y cola flexible, del inolvidable Godzilla, que recupera el diseño original de su primera película, la mítica "Japón bajo el terror del monstruo", de 1954.Todo un icono de la cultura japonesa que podrás lucir con orgullo en tu salón. Dispone de más de treinta puntos de articulación, y está confeccionado en resistente PVC.

■ **A LA VENTA EN** ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 27,80€

PVP desde 349,99€



Herramientas Halcón Milenario

Burla al Imperio como si nada y, además, te salvará de un apuro

Si el mes pasado os presentábamos la cinta métrica de R2-D2, ahora os traemos este set de herramientas con la forma del Halcón Milenario. La proa no sólo es una llave inglesa, sino que el cuerpo de metal de la nave oculta dos destornilladores y cuatro llaves más (confeccionadas en acero).

■ **A LA VENTA EN** ***www.thinkgeek.com***

PVP desde 28,24€

PVP desde 37,67€

PVP desde 18,82€

Ed. Colecionista Horizon Zero Dawn

Una edición de lujo para el nuevo juego de Guerrilla

El pack incluye, además del juego, una estatua de veintitrés cm de Aloy, un libro de arte, una caja metálica, un tema exclusivo para PS4 y una buena sartenada de DLC: Carja Storm Ranger Outfit, Carja Mighty Bow, Banuk Trailbrazer Outfit, Banuk Culling Bow, Banuk Traveller Pack, Carja Trader Pack y Nora Keeper Back.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***

PVP desde 129,95€

LIBROS

ART OF HORIZON ZERO DAWN

Paul Davies ha reunido, a lo largo de 192 páginas, el arte conceptual, ilustraciones y bocetos del nuevo juego de Guerrilla, recogiendo, además, los comentarios de los artistas responsables de dar vida a Aloy y las sorprendentes criaturas que la rodean. Este libro, con más de 300 imágenes, no se pondrá a la venta hasta principios de marzo, pero ya puede reservarse.

■ **PRECIO** 34,37 € ■ **PUBLICADO POR** ***Titan Books***



ASSSASIN'S CREED: INTO THE ANIMUS

Si disfrutaste con el debut cinematográfico de *Assassin's Creed*, no deberías perderte este tomo, que recoge todo el arte de la película, desde los primeros bocetos hasta sus imágenes promocionales. Además, incluye entrevistas exclusivas a Michael Fassbender, Marion Cotillard y el resto del equipo.

■ **PRECIO** 40,11 € ■ **PUBLICADO POR** ***Titan Books***

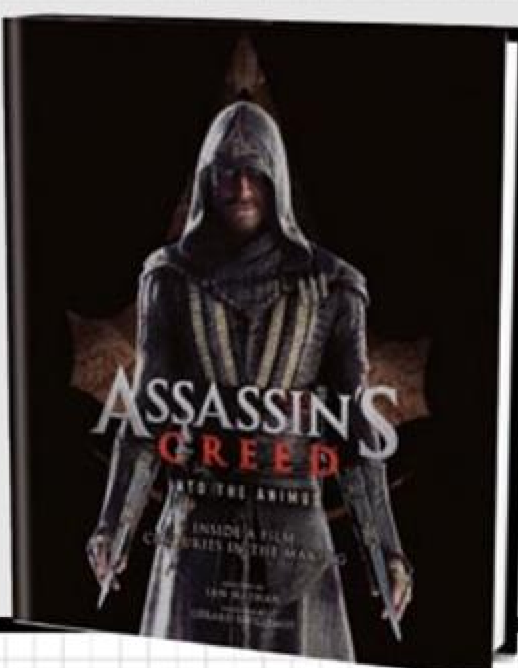


Figura Metal Gear Rex

Un sueño, con luces y todo, para el mitómano de *MGS*

No es precisamente barata, pero esta figura articulada del inolvidable Metal Gear Rex nos ha dejado con la boca abierta. A sus generosas dimensiones (21x18x29 cm), hay que sumarle las luces que incorpora. Cada unidad ha sido pintada a mano (recomiendan dejarla secar dos días al aire cuando la saquemos de la caja).

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Bolso y monedero de Star Wars

Para fans de la moda adictos/as al Lado Oscuro

Confeccionados en cuero sintético, tanto el monedero (37,67 euros) como el bolso (65,91 euros) están inspirados en la última película de SW, "Rogue One". El primero incluye bolsillos para las tarjetas de crédito y la documentación, mientras que el bolso nos ha enamorado con esos remaches con el logo del Imperio.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Molde cupcakes de Pokémon

Con esto, no cazarás bichos, pero sí bastantes kilos

Sólo a los cracks de Think Geek se les podía ocurrir diseñar un molde para crear magdalenas con la forma de las pokéballs. Fabricado en silicona (resistente al horno, el microondas y el lavavajillas), este set de dos piezas te permitirá crear cuatro pasteles esféricos, de una tacada, con los que triunfar en cualquier fiesta.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Un año con muchas sorpresas

2017 ya está entre nosotros. Doce meses en los que viviremos mil y una experiencias y asistiremos a noticias realmente importantes. En lo que respecta al manganime, el año no ha podido empezar mejor: ya tenemos con nosotros una nueva temporada de la adaptación animada de "Gintama", la esperada continuación del anime "Blue Exorcist" y la segunda parte de "Tales of Zestiria the X". Por supuesto, durante este tiempo, podremos disfrutar de otros proyectos originales que lucharán por ser lo mejor del año.

2017 también va a traer regresos muy especiales. El más deseado es el de "Ataque a los Titanes". En abril, se estrenará la ansiada segunda temporada, que se ha ido retrasando hasta desesperar a sus miles de seguidores. También tendremos de vuelta a los chicos de "My Hero Academia" y a Saitama, prota de "One Punch-Man". Tampoco nos olvidamos de Code Geass; además de pelis recopilatorias, tendrá nuevo proyecto, "La Resurrección de Lelouch".

En lo que respecta a España, estos doce meses vendrán cargados de mucho shōjo, gracias a todas las licencias confirmadas (Marine Blue, Handsome Girl, Chitose Etc., Fruits Basket Ed.Especial, Card Captor Sakura Coleccionista, etc.), aunque también habrá espacio para el seinen y el shōnen.

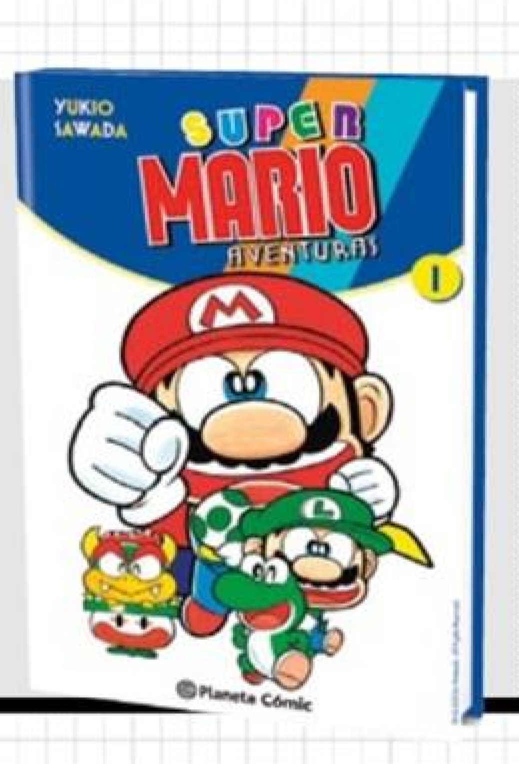
> ESTE AÑO, HABRÁ MUCHOS LANZAMIENTOS DE GÉNERO SHŌJO, PERO HABRÁ SITIO PARA EL SEINEN Y EL SHŌNEN

La buena animación llegará gracias al director Makoto Shinkai y su película "Kimi no na Wa. (Your Name.)", que se ha convertido en todo un éxito en Japón y China y que se estrenará en cines el 7 de abril. Pero no será lo único, pues podremos hacernos con la mítica "Slayers" en BD y DVD y seguir con las películas de "One Piece", entre otras cosas... ■

SUPER MARIO AVENTURAS

El manga de Yukio Sawada lleva publicándose en Japón desde 1990 (ya lleva 51 tomos a sus espaldas) y, por fin, debuta en nuestro país de la mano de Planeta Cómic. Con una estética adorable y un humor para todos los públicos (sus aventuras arrancaron en las páginas de la revista infantil CoroCoro), entusiasmará tanto a los más pequeños como a los fanáticos del fontanero.

PRECIO 7,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



THE GUIDE TO SHOOT'EM-UPS

Los colosos de Hardcore Gaming 101 nos presentan el primer volumen de una guía monumental que pretende reunir los mejores matamarcianos de todos los tiempos. En este tomo, encontrarás la más completa información sobre los clásicos de Compile e Irem (incluyendo *R-Type*), los inolvidables *Thunder Force*, *Gate of Thunder* y *Lords of Thunder*, *Pulstar*, *Last Resort* y otras joyazas.

PRECIO 23,92 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*



Resident Evil: Capítulo final

ESTRENO 3 de febrero **GÉNERO** Adaptación videojuego / Acción / Ci--fi **DIRECTOR** Paul W. S. Anderson
PROTAGONISTAS Milla Jovovich, Li Bingbing, Ali Larter, Ian Glen, Shawn Roberts, Ruby Rose y Eoin Macken

¡Buenas noticias! Paul W. S. Anderson se marca el episodio más solvente y entretenido de toda la saga en el que no falta nada dándole un justo final. Milla Jovovich parece haber hecho un pacto con el diablo y sigue en forma y el director saca músculo en la primera hora de metraje consiguiendo filmar secuencias de acción imaginativas, contundentes e intensas. Respecto a los efectos especiales, una de cal y otra de arena: en algunos momentos nos sumergen en ese ambiente apocalíptico tan característico y hasta darnos un par de buenos sustos, pero en otros son demasiado obvios y nos sacan de la trama.

Los despistados tendréis una breve intro con un resumen de lo sucedido en el comienzo: unas pinceladas sobre el virus T y el origen de la Reina Roja que serán de gran utilidad para seguir la historia e incluso para que aquellos neófitos que se internen por primera vez en la colmena de la Corporación Umbrella o se asomen a Racoon City puedan disfrutar de la película sin problemas. No todo es perfecto: hay algún personaje accesorio o sobreactuado del que cabía esperar más y no faltan las clásicas fanfarronadas del género, muy exageradas, pero a grandes rasgos, ofrece por fin lo que prometía. Buen final.

LO MEJOR

Milla Jovovich es un espectáculo, como siempre. Es especialmente molón el software de combate predictivo y la estructura videojueguil de la colmena, aunque el comienzo es más verosímil.

75

LO PEOR

Las explicaciones finales tienen algún agujerillo que se intenta tapar aunque cante un poco. A Wesker no le sacan ningún jugo y el doctor Isaacs es uno de esos villanos irredentos sin enjundia.







Múltiple

ESTRENO 20 de enero **GÉNERO** Thriller / Intriga **DIRECTOR** M. Night Shyamalan
PROTAGONISTAS James McAvoy, Anya Taylor Joy, Betty Buckley y Haley Lu Richardson

Después de rodar La visita, M. Night Shyamalan parece haberse reencontrado con la crítica y el público. Con su 12º largometraje, Múltiple, tiene la intención de ahondar en esta tendencia alcanzando un nivel muy notable gracias a un reparto impecable, una historia absorbente y esa forma suya de rodar que te mantiene al borde de la butaca. Y es que tiene un don para salir por la tangente con sus guiones, y, si tienes la fortuna de acudir a la sala con poca información, vas a llevarte muchas sorpresas.

Si además eres fan del trabajo del director disfrutarás por partida doble. Liberado de los grandes presupuestos y moviéndose en el terreno que mejor conoce, el suspense, Shyamalan demuestra que sigue siendo un gran narrador, ofreciéndonos una película de actores porque los papeles están hechos para hacer brillar a los intérpretes que tengan que enfrentarse al reto de darles vida. El mayor agraciado: James McAvoy que, ayudado por una puesta en escena impecable, es la gran estrella del show. Muy disfrutable.



LO MEJOR

James McAvoy y Anya Taylor-Joy están de fábula. Shyamalan explota con acierto la trama sobre un hombre con personalidad múltiple. El humor, el desarrollo, la autorreferencialidad...

78

LO PEOR

Shyamalan es eficiente como director, no tanto como guionista. Se echa en falta algo en el desenlace, ¡nos tiene tan acostumbrados a las sorpresas que queremos incluso alguna más!





Billy Lynn

ESTRENO 27 de enero **GÉNERO** Drama bélico **DIRECTOR** Ang Lee
PROTAGONISTAS Joe Alwyn, Steve Martin, Kristen Stewart, Garrett Hedlund y Vin Diesel

En España no la veremos, al menos de momento, en el formato en el que ha sido planificada. Y a buen seguro que la experiencia sería alucinante. Ang Lee adapta la novela "Billy Lynn's Long Halftime Walk" de Ben Fountain y lo hace rodando en 120 frames por segundo, 3D y en resolución 4K. Hay quien opina que el director ha centrado toda su atención en la tecnología en detrimento de la historia, pero en mi modesta opinión la ha utilizado para conseguir un distanciamiento (excesivo a veces, no digo que no) que casa a la perfección con ese estrés postraumático del que es presa el protagonista de la historia, el joven Billy. La película plantea su división interna entre volver al campo de batalla o pedir permanecer en tierra, pero también el choque entre la cruda realidad y las apariencias, valiéndose de recursos como el color, la pomposa puesta en escena mediática del intermedio de la Super Bowl y las clásicas contradicciones del pueblo estadounidense respecto a su ejército y su "sentimiento nacional". Muy original y significativa.

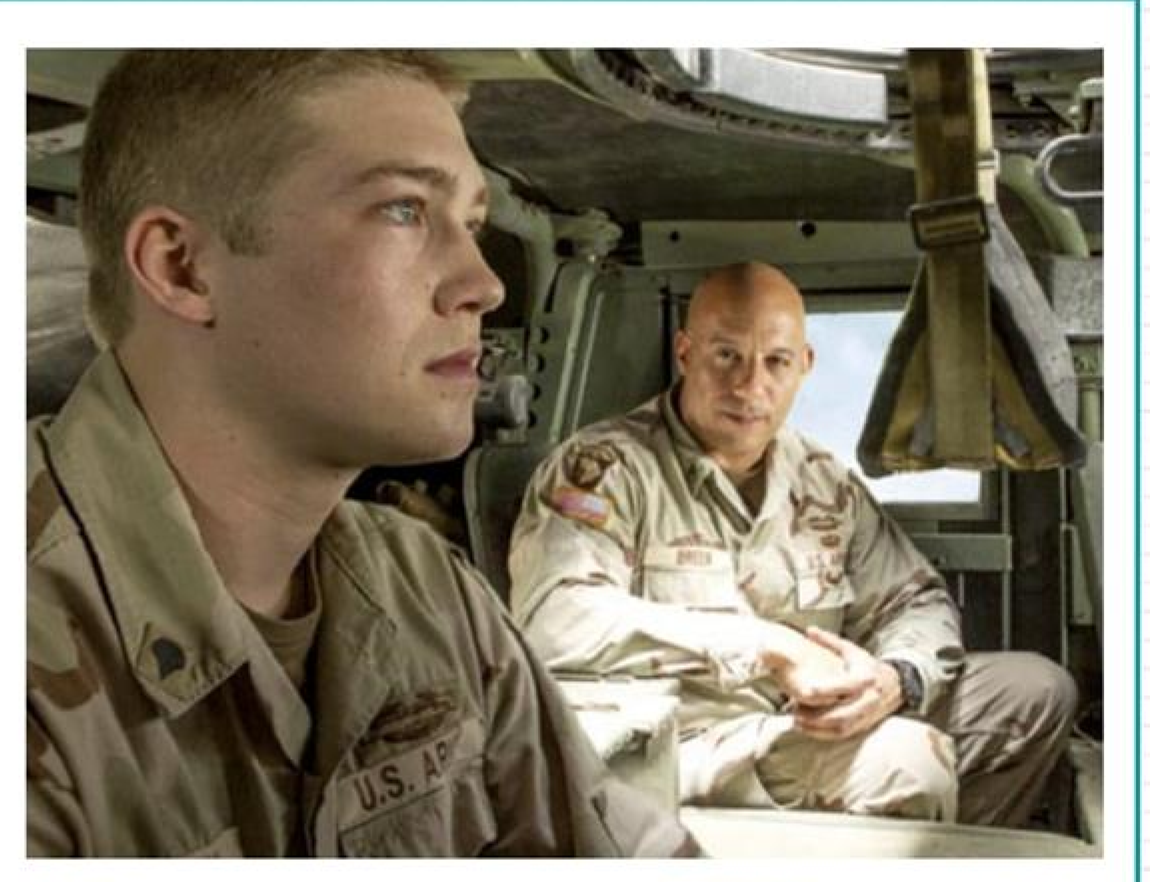
LO MEJOR

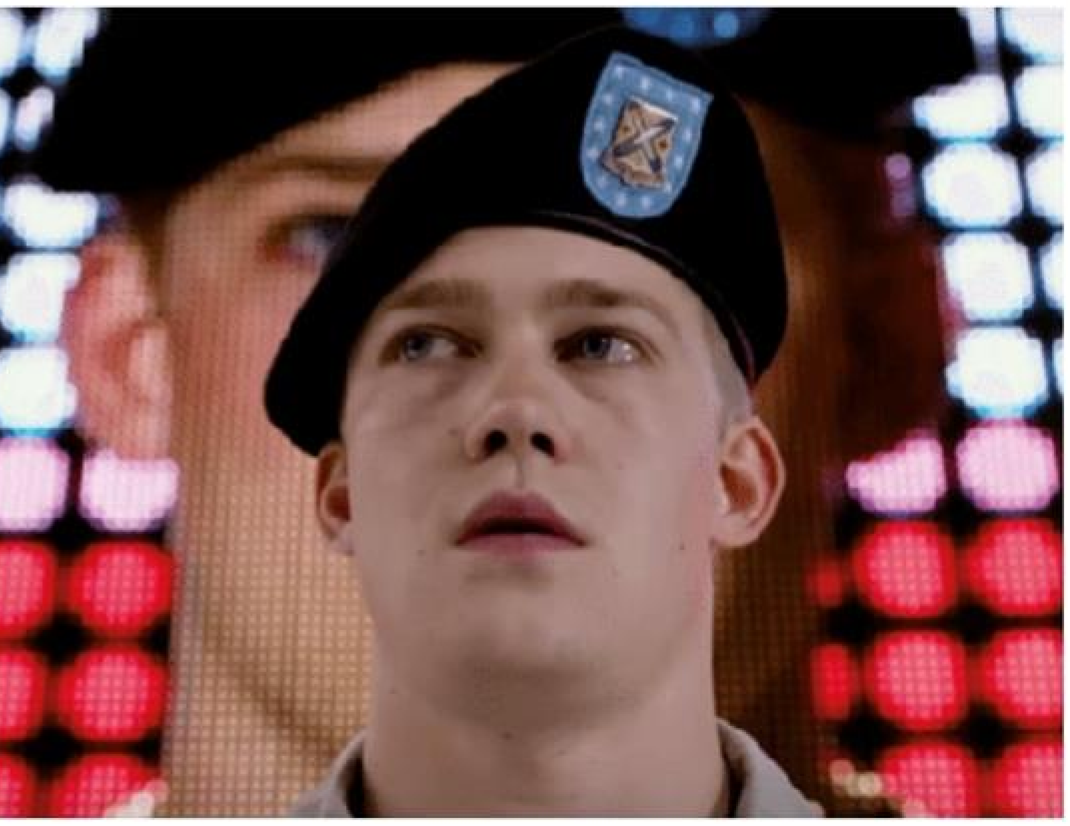
La carga de profundidad del guión y la valentía de Ang Lee por tratar de innovar en lo que a lenguaje cinematográfico se refiere, saliendo de su área de confort. Foto, montaje y sonido son de 10.

85

LO PEOR

El punto de vista que adopta hace que la narración resulte muy fría... ¿Demasiado? No es posible reconocer el sello de autor del director: si no te dicen que la peli es suya, nunca lo sospecharías.







The Walking Dead
Temporada 7

■ ESTRENO 13 de febrero ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

MÁXIMA TENSIÓN EN EL REGRESO DE LA SÉPTIMA TEMPORADA: SE AVECINA LA GUERRA TOTAL

Si el ritmo del comienzo de la temporada te ha parecido demasiado lento, tal vez puedas resarcirte con la segunda etapa de la serie, que tratará de elevar el listón con mucha más acción. Norman Reedus ya ha avanzado que hay escenas rodadas que son "épicas y grandiosas" y que, en el horizonte, hay nubes de tormenta para Negan, el principal villano, que ha conseguido poner patas arriba el statu quo de los supervivientes al apocalipsis zombi, alcanzando, incluso, al liderazgo de Rick dentro de su grupo.

Por el momento, está claro que sólo una alianza de Alexandria con otras comunidades podrá derrocar a los Salvadores, pero atentos, porque, como bien recordaréis, hay otros personajes misteriosos cuya implicación en la trama desconocemos de momento, pero que podrían ser fundamentales.

Más allá de esta cuestión, la sinopsis de los nuevos episodios nos ha permitido conocer nuevos detalles, como el hecho de que Rick será traicionado por alguien en quien confía... Jeffrey Dean Morgan ha sido confirmado para la octava temporada, y ya sabemos lo radicales que son sus métodos para con el enemigo, así que no esperéis un final cerrado para esta guerra sin cuartel que va a librarse para desposeerle de su dominio absoluto de la situación.

Y más incógnitas: de todas las imágenes que adelantan momentos que nos dejarán de piedra, la que más nos llama la atención es la de lo que parece ser una tumba recién excavada. ¿Seguiremos perdiendo personajes carismáticos? ¿Le pasará factura a la ficción esta sangría? ¿Y cómo afectará eso a las relaciones entre los personajes? ¡Ponte las pilas, Rick! ■





PLATAFORMAS DIGITALES



BEWARE THE SLENDERMAN

■ 24 DE ENERO ■ HBO

En 2014, dos niñas condujeron a otra a un descampado donde la apuñalaron diecinueve veces. Justificaron sus actos por su devoción a Slenderman, un personaje nacido de un "creepypasta". Ahora, un documental escalofriante narra la historia.



RIVERDALE

■ 27 DE ENERO ■ MOVISTAR SERIES

Producción basada en los personajes de los cómics de Archie que heredará el espíritu de conocidas series de misterio. Se centra en un grupo de jóvenes que viven en Riverdale, una diminuta ciudad en la que las rarezas más enigmáticas irán aflorando.



■ ESTRENO 2 de febrero ■ CANAL Fox Life ■ WEB *www.foxtv.es*

This Is Us

Tras encandilar a la crítica y batir récord de reproducciones en Youtube, llega al fin esta "dramedia" cargada de buen rollo y situaciones al límite. La fecha de nacimiento sirve como primer nexo en común entre los diferentes protagonistas, unidos por un sinfín de curiosidades más que hará que sus vidas se crucen y cambien para siempre. Entre ellos, están Rebecca (Mandy Moore) y Jack (Milo Ventimiglia), una pareja que espera trillizos. Del escritor y los directores de "Crazy, Stupid, Love", esta serie desafía las suposiciones que hacemos sobre las personas que creemos conocer.



■ ESTRENO 13 febrero ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

Legión

Nueva óptica para los X-Men. "Legión" cuenta la historia de David Haller, hijo del fundador de la Patrulla X, el profesor Charles Xavier. Desde su adolescencia, se ha enfrentado a una serie de trastornos mentales. Diagnosticado con esquizofrenia, este joven mutante, al que dará vida Dan Stevens, además, tiene un historial clínico bastante largo, y ha estado entrando y saliendo de hospitales psiquiátricos durante años. Sin embargo, después de un extraño encuentro con un paciente, David se planteará si las voces que oye y las visiones que tiene son reales.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Lo que estamos haciendo mal

Está en nuestra mano todavía invertir la perversa tendencia que está terminando con la profesión del crítico de cine. No es algo nuevo, pero sí cada vez más hiriente: determinadas distribuidoras de cine dificultan que la prensa especializada acceda a los pases de sus películas mientras organizan otros para VIPS y/o youtubers que serán algo así como spots andantes al salir de su sala de proyección. Cuando se estrenó hace un par de meses la nueva temporada de "Black Mirror", todo el mundo se echó las manos a la cabeza con el primer episodio, titulado "Nosedive" y protagonizado por Bryce Dallas Howard. Narra cómo una mujer se obsesiona con escalar posiciones en su área de influencia, por medio una aplicación móvil con la que todo el mundo puede calificarte. O vives en una idílica e irreal burbuja o te alcanza una deriva descendente que te relega a ser del todo irrelevante. Yo creo que esa triste realidad ya existe: para entrar en determinados círculos y listas de distribución y tener acceso a eventos, lo primero que se te pide es una evaluación de tu rango de influencia. Más allá de eso, hay quien está dispuesto a pagar para comprar la opinión de quien tiene acceso a un extenso grupo de incondicionales seguidores dispuestos a dejarse arrastrar como una manada sin pensar mucho. Del otro lado, estamos los que nos dedicamos a esto y alucinamos con la diferencia de trato. Pero no nos engañemos. También estamos haciendo algo muy, pero que muy mal: callarnos o quejarnos sólo entre nosotros de una situación que resulta insostenible. Vivir de nuestro trabajo es cada vez más difícil; que se valore nuestra formación, experiencia y dedicación, ciencia-ficción. Propósito de año nuevo: empezar a hacerlo mejor, con la sinceridad por delante para cambiar las cosas. ■



SANTA CLARITA DIET

■ 3 DE FEBRERO ■ NETFLIX

Drew Barrymore protagoniza esta comedia junto a Timothy Olyphant. En ella, interpretan a una pareja de agentes inmobiliarios que descubrirán una inusual afición por la carne humana que se traducirá en un giro de 180 grados en sus vidas.



CRASHING

■ 20 DE FEBRERO ■ HBO

Comedia que sigue la vida de un dulce y saludable cómico que, después de que su esposa lo abandone, no tiene otra salida que quedarse a pasar los días en los sofás de sus amigos: los principales cómicos de Nueva York.

MIS TERRORES FAVORITOS

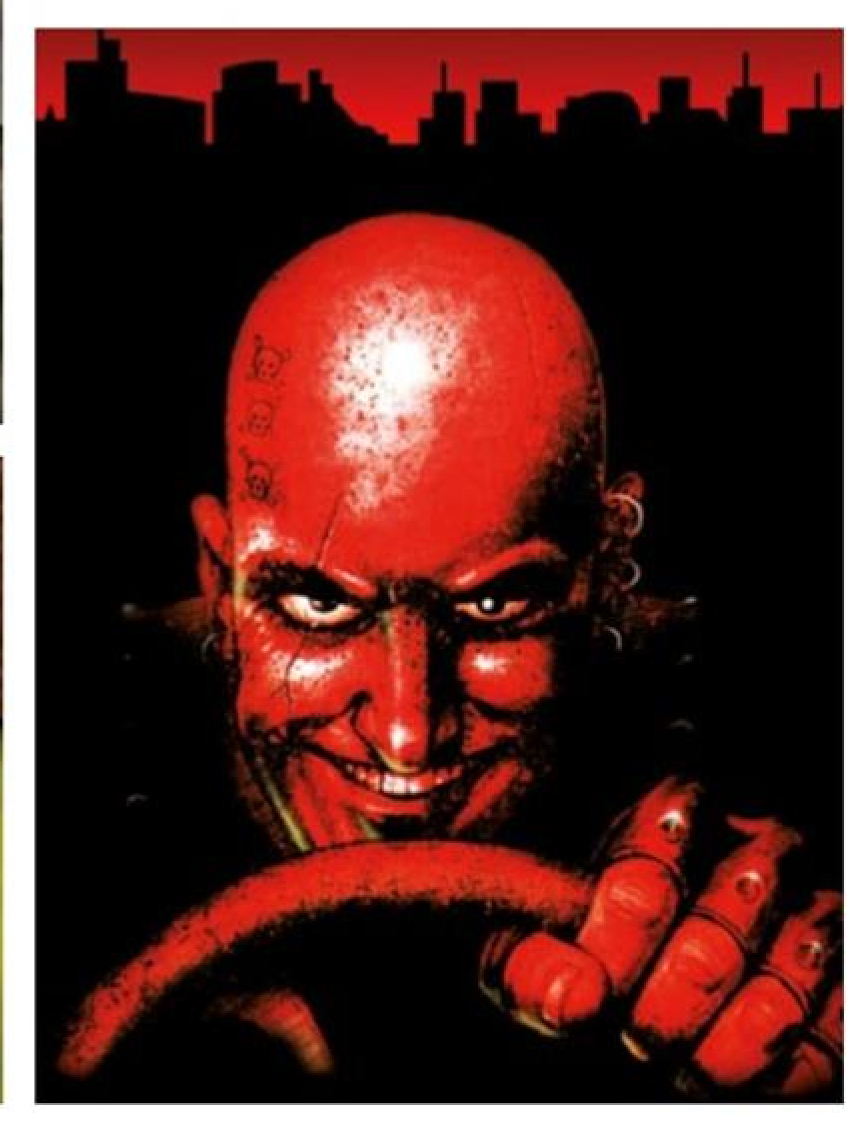
Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos







- **PLATAFORMA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Velocidad
- **COMPAÑÍA** Virgin Interactive
- **AÑO** 2000



Carmageddon 64

DERRAPANDO Y SIN FRENOS

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



En PC, *Carmageddon* se labró un nombre gracias a su enfoque más abierto de la velocidad (podíamos llegar a los checkpoints por la ruta que quisiéramos) o su gran control, pero, sobre todo, por su salvaje tono gore. Esas señas se emborronaron en su salto a consola... Tanto que, en Nintendo 64, casi podría haber tenido otro título, porque poco o nada tenía que ver con el original de PC. Primero, porque su nefasto control lo hizo bastante impracticable: a pesar del stick analógico, no había giros "suaves" y, como todo en él, era brusco hasta para tomar la curva más fácil, lo que añadía un plus de exigencia innecesario. ¿Y hemos mencionado sus pobres texturas, su borrosa visibilidad, sus inestables fps o sus ridículas leyes físicas, que hacían que los coches pesasen poco y flotasen demasiado?

Sin duda, la peor parte se la llevaron los "peatones". Si en PC gran parte de su encanto residía en la posibilidad de atropellar, como un elemento más de la carrera, a todo tipo de seres vivos, desde vacas a ancianitas (lo que suscitó gran polémica en la época), aquí fueron sustituidos por unos más lentos y predecibles zombis, que, además, se despedazaban de forma menos vistosa. Peor todavía fue para los alemanes, que tuvieron que atropellar dinosaurios...

La guinda a esta mediocridad la ponen sus tres modos multijugador, porque ¿quién en su sano juicio invitaría a alguien a jugar a "ESTO"?



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por estar al mismo nivel de "casposidad" que *Superman 64*, uno de los peores juegos del sistema y, sobre todo, de la historia de los videojuegos. Ambos, además, aparecidos bajo el paraguas de Titus. Una mediocridad sobre ruedas que recuerda, por enésima vez, los grandes riesgos que supone portar un gran éxito de PC a consola.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **27 de febrero**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



SUSCRÍBETE A



12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Libro La Historia de Hobby Consolas

256 páginas a todo color que repasan los primeros años de la revista.
PVP: 25€

TODO POR SOLO ~~67€~~ **42€**

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android



HORIZON
ZERO DAWN™
PS4
HOBBY CONSOLAS


HOBBY CONSOLAS
© Nintendo 2017
THE LEGEND OF
ZELDA™
BREATH OF THE WILD